Extra! Um suplemento completo para Vampiro!

ANO 4 · NÚMERO 58 · R$ 5,00

RPG BRASIL

DRAGÃO

TRAMA

Aliança Negra

A Conclusão da Aventura

INVASÃO 2ª EDIÇÃO

Continua a luta contra os aliens

Encarte Especial

Temporada de Caça

80 PÁGINAS!

9 771413 599009 58

leiturarpg.com.br

leitura SAVASSI

- Completo estoque de RPG, Quadrinhos e Card Games.
- Área exclusiva com mesas para jogos de RPG e Card Games.
- Compre pela internet e receba em sua casa. Pague com cartão de crédito ou boleto bancário.
- Campeonatos:

MAGIC The Gathering

POKÉMON

Av.Cristovão Colombo, 167
Belo Horizonte • MG
CEP 30140140
Tel: (031) 225-0694
Atendemos todo Brasil

www.leiturarpg.com.br rpg@leiturarpg.com.br

CEIFADOR

Há uns bons oito meses, resolvemos comemorar a edição número 50 da DRAGÃO BRASIL com um presente para os RPGistas. Era **Tormenta,** um mundo de campanha para jogos de fantasia medieval, compatível com três dos quatro jogos favoritos do Brasil — **AD&D, GURPS** e **3D&T.** O sucesso foi muito maior do que esperávamos; hoje o mundo de Arton é o cenário mais popular do gênero no Brasil.

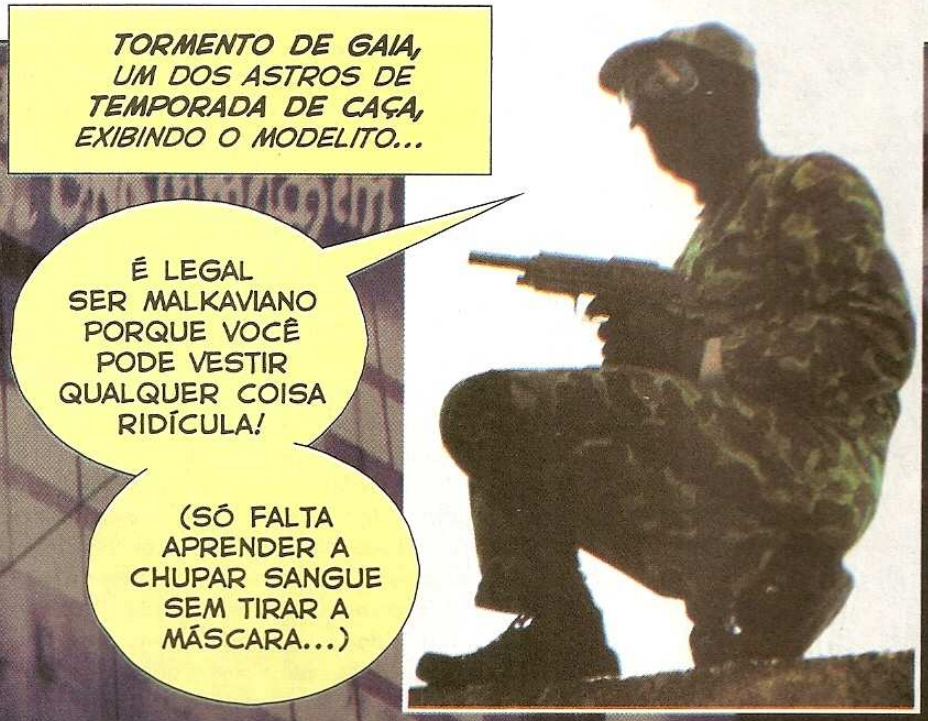
Aliás, o sucesso foi tanto que gerou certo ciúme (até merecido) por parte dos fãs daquele quarto jogo. "Como é, então vocês só gostam de elfos?" reclamaram. "E o Mundo das Trevas, como é que fica?" clamaram. "Duvidamos que vocês consigam fazer algo de tanta qualidade para nós." apostaram.

Pois bem. Aqui está nossa resposta.

É verdade que, com tanta aclamação por **Tormenta,** o RPG mais popular do Brasil ficou um tanto esquecido em nossas páginas. Então aqui está. Ainda que não seja nenhuma edição ou data comemorativa, resolvemos repetir a fórmula da DB #50 desta vez para os jogadores de **Vampiro** e **Lobisomem.** Da mesma forma que em **Tormenta,** reunimos as melhores lugares, situações e personagens de antigas matérias em um único cenário — ainda o Mundo das Trevas, mas com novos perigos e ameaças. Aproveitamos para acrescentar uma história sobre a ocupação do Brasil pelos vampiros, e também regras para jogos de Live-Action.

Esperamos que gostem. Porque a **Temporada de Caça** já começou...

Os Caçadores Editores



DRAGÃO

TRAMA

Diretor
Ruy Pereira

Editor Executivo
Marcelo Cassaro "Paladino"

Editores Assistentes
J.M.Trevisan
Rogério "Katabrok" Saladino

Produtor Gráfico
Edson Moraes

Colaboradores
Evandro Gregorio, André Vazzios, Joe Prado (ilustrações)

Diagramadores
Dawis Roos
Márcia M. S. Braga

Scanners
Edilson Gedo
Wagner F. Nunes

Contato
Lourdes Maurício

Números Atrasados
Viviane Assis

Administração, Redação e Publicidade
R. Com. Miguel Calfat, 421, 04537-081, SP/SP. Telefax: (011) 829-1159/829-2266

Distribuição Exclusiva para todo o Brasil
Fernando Chinaglia S/A

Impressão e Acabamento
PARMA

Atenção: DRAGÃO BRASIL não tem representantes autorizados em nenhum lugar do país.

Assinaturas e Números Atrasados
(011) 829-0591/829-6264

DRAGÃO BRASIL (ISSN 1413-599X) é uma publicação mensal da trama Editorial Ltda, Ano IV, #58, janeiro de 1999. Todos os jogos são trademarks de seus respectivos autores, usados aqui com o propósito de resenha.

Todos os livros e jogos utilizados nesta publicação são uma gentileza da Forbidden Planet, Devir Livraria e Daemon Editora.

2 **Notícias do Bardo** novidades em RPG e card games
6 **Invasão 2ª Edição** o contra-ataque dos terráqueos
9 **Pergaminhos dos Leitores** cartas e classificados
14 **Aliança Negra** para AD&D, GURPS e 3D&T
24 **Tesouros Ancestrais** novos anéis mágicos
29 **Quadrinhos** Além da Salvação

Céu e Inferno em AD&D

Guide to Hell e Warriors of Heaven trazem de volta os anjos e demônios originais de AD&D

Se você acha que os RPGistas são vítimas de preconceito hoje em dia, pode acreditar que houve época bem pior. Nos EUA, país natal deste jogo, a década de oitenta presenciou uma verdadeira caça às bruxas contra nosso tão querido **Advanced Dungeons & Dragons.** O motivo: diabos e demônios.

Em sua primeira edição, entre os muitos monstros mitológicos que os heróis deveriam enfrentar, o **AD&D** trazia demônios verdadeiros. Embora fossem inimigos e não estivessem disponíveis como personagens jogadores, isso não impediu certos grupos de taxar o **AD&D** como "jogo demoníaco". Para livrar-se da acusação, os autores transformaram os demônios em "criaturas extraplanares".

Felizmente, hoje os tempos são outros. Pode ser que o grande público ainda veja o RPG como um "jogo esquisito", mas o RPGista não é mais rotulado como satanista (pelo menos não o tempo todo!). E agora a TSR aproveita a virada do milênio para lançar novos livros sobre anjos e demônios, exatamente como eles deveriam ter sido.

Guia para o Inferno

No jogo **AD&D** o Inferno é quase tão complicado como deve ser o inferno real. Na verdade, existem dois planos distintos habitados por esses seres malignos: o Inferno, lar dos baatezu (diabos); e o Abismo, lar dos tanar'ri (demônios). Ambos são malignos, mas os baatezu represenam a ordem, e os tanar'ri veneram o caos. Essa diferença levou o Inferno e o Abismo a travar a Blood War ("Guerra Sangrenta"), que dura milênios e não parece próxima de terminar.

Guide to Hell é um livro que trata especialmente sobre o Inferno e os diabos (baatezu), conseguindo explicar muita coisa em apenas 64 páginas. Ele descreve os Nove Infernos, sua política, seus poderosos lordes, estatísticas de jogo dos diabos mais poderosos, quatro novos kits (Devil Slayer, Taumaturgo, Inquisidor e Hellblade), novas magias e até uma raça de meio-diabos para personagens jogadores — uma coisa impensável até recentemente.

Guerreiros do Céu

E já que existem diabos, o **AD&D** também tem anjos. Eles habitam os Planos Superiores — Arcadia, Monte Celestia, Bitopia, Elisio, Beastlands, Arborea e Asgard, conhecidos coletivamente como celestiais.

A organização também é complicada aqui, e **Warriors of Heaven** não consegue ser tão claro e explicativo quanto sua contraparte infernal. Mas seu maior atrativo é oferecer raças extremamente poderosas como personagens jogadores: os aasimon, archons, asuras, eladrins e guardinals, além de novas magias e itens mágicos para anjos. Material extra para este livro pode ser encontrado em www.tsr.com

Estes dois ótimos títulos mostram que, apesar da atitude mais liberal da TSR nos últimos tempos, **AD&D** ainda é o que sempre foi: um jogo de luta do bem contra o mal, em que os personagens jogadores são heróis que combatem as forças das trevas. E alguém tem alguma coisa contra isso?

Os jogadores podem ser anjos: demônios, só como antagonistas

REFORÇOS

Os Garou estão ganhando reforços em sua batalha contra a Wyrm. Chegam mais dois títulos para **Lobisomem: o Apocalipse.**

O primeiro é o **Livro da Tribo Garras Vermelhas,** trazendo os lobisomens mais "animais"; esta tribo contém apenas Lupinos, aqueles que nasceram como lobos e agora podem se transformar em humanos (mas não fazem muita questão disso).

Muito mais esperado é o **Guia do Jogador 2ª Edição,** desta vez com regras atualizadas de Renome, Honra, Glória e tudo o mais. A capa pode ser tranquilamente eleita como a mais bonita entre os títulos Storyteller lançados no Brasil — e o recheio contém importante material suplementar. Vale a pena.

Senta que lá vem História!

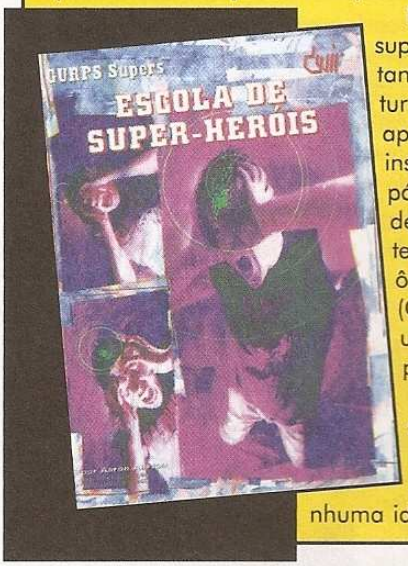
E eis que **Mini GURPS** será brindado com... adivinhem só! OUTRO suplemento baseado em História do Brasil. Desta vez é **Entradas e Bandeiras,** colocando os jogadores no sufoco de explorar e conquistar territórios selvagens.

Assim como **Descobrimento** e **Quilombo dos Palmares,** este terceiro título também é assinado por Luiz Eduardo Ricon, expert em RPG e História — e autor do clássico **O Desafio dos Bandeirantes,** o segundo RPG publicado por brasileiros. Não se pode negar que Ricon está escolhendo os períodos históricos mais interessantes para aventuras de RPG, mas bem que **Mini GURPS** merecia outros cenários. A Devir jura por todos os deuses que este será o último suplemento histórico, e que novos temas serão abordados. Promessas, promessas...

Entradas e Bandeiras: e tome mais cenário histórico na orelha dos fãs de Mini GURPS

ESCOLA DE SUPER-BOBAGENS

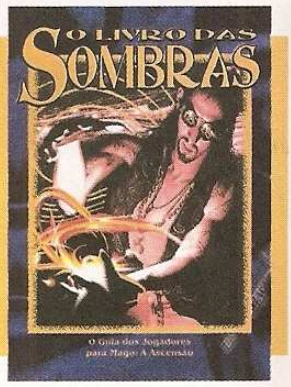
Descobrindo através de **Mini GURPS** que RPG barato faz mais sucesso, a Devir resolveu tirar da gaveta um projeto que estava paralisado há anos. Talvez você até tenha lido sobre ele em antigas edições da DB: **Escola de Super-Heróis,** uma aventura-pronta para **GURPS Supers** com apenas 34 páginas.



Pode até ser barato, mas é também o mais dispensável suplemento de **GURPS** publicado no Brasil. O título é um tanto enganador: existe realmente uma escola na aventura, mas ela não é relevante para a trama e serve apenas como campo de batalha. Um batalhão de NPCs insossos e sem carisma completa a aventura. Nas últimas páginas, uma lista de novas Perícias esquisitas (Farejador de Marcas?!) e o capítulo "Coisas para Destruir", contendo estatísticas de jogo para portas, paredes, carros, ônibus e outras coisas que os Supers vivem quebrando. (Cá entre nós: você não acha importantíssimo saber que uma carteira escolar tem RD 3, 10 Pontos de Vida e só pode ser destruída com dano Não Perfurante?)

O livro tem capa fotográfica de Rogério Vilela, quadrinhos e ilustrações internas de Lourenço Mutarelli (que surpresa!). A menos que você seja um Mestre de **GURPS Supers** sem absolutamente nenhuma idéia para uma aventura, mantenha distância.

Isso é que é OCULTISMO!



Deve ser aquela habilidade dos Magos para ficar ocultos: ele chegou de mansinho e ninguém notou. **O Livro dos Sombras** é o guia do jogador para **Mago: a Ascensão,** trazendo regras adicionais para enriquecer o jogo.

Eventos! Eventos!

VI ENCONTRO PARAIBANO DE RPG
21 a 23 de janeiro, 8:00 às 18:00, Colégio CA COC, Av.Rui Carneiro, 293
Tema: vilões no RPG. Informações e inscrições pelos fones (0XX83) 231-6338 ou 962-6083 (c/Thiago), 244-5356 (Gregorio), 247-1541 (Andrei) ou em pupeteer @openline.com.br

RPG RIO PRETO II
22 e 23 de janeiro, 9:00 às 18:00, SESC Rio Preto
Inscrições: 0XX17-227-6089 (SESC). Informações: 0XX17-227-2926 (Felipe).

NEMESIS • PRÉ-LANÇAMENTO
início em 5 e 6 de fevereiro
Torneios de pré-lançamento da série Nemesis de Magic: The Gathering. Informações e inscrições:
São Paulo: Devir Livraria, Rua Teodureto Souto, 624, SP/SP, fone (0XX11) 3272-8524 c/ Caco; **Rio:** ProGames Barra, fone (0XX21) 438-8317; **Manaus:** Arqmanaus, fone (0XX92) 234-0965; **Florianópolis:** Dragon's House, fone (0XX48) 222-9793; **Curitiba:** Rock Racoon, fone (0XX41) 225-1671; **Caxias do Sul:** Colecionador, fone (0XX54) 223-4743; **Juiz de Fora:** Taberna do Dragão, fone (0XX32) 234-5757; **Brasília:** Eclipse, fone (0XX61) 274-1040; **Recife:** Gazeta, fone (0XX81) 227-7920

IV ENCONTRO RECIFENSE DE RPG
11 a 14 de fevereiro, Associação Atlética Banco do Brasil, Recife/PE
Informações: (0XX81) 9957-6569 ou 231-0928 (c/Bruno). errpg@errpg.cbj.net ou http//www.errpg.cbj.net

FLORIPA RPG
11 a 13 de fevereiro, SESC Prainha, Florianópolis
Mesas de RPG, torneio de Magic e Live Action. Informações: (0XX48) 222-9793 ou em namir@brasil.net

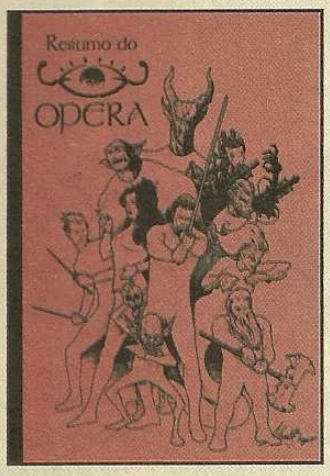
DUNE RPG DAY
19 de fevereiro, 10:00, Devir Livraria, R. Teodureto Souto, 624, Aclimação, SP/SP
RPG, Live Action e card game de Duna. Informações: (0XX11) 3272-8200.

Ajude-nos a divulgar o RPG em todo o Brasil. Envie informações sobre seu evento, convenção ou torneio de RPG e/ou card games com no mínimo dois meses de antecedência para a DRAGÃO BRASIL - Caixa Postal 19113, CEP 04505-970, SP/SP. Anúncios de eventos são gratuitos.

Arca do Tesouro

No Encontro Internacional de RPG e outros grandes eventos, é espantosa a presença de jogos que não são publicados profissionalmente, mas mesmo assim conquistam boas posições na relação dos mais jogados. Destes, o de melhor desempenho com certeza é o **Opera.**

Mantido pelo grupo RPGista conhecido como Confraria dos Observadores, **Opera** é um RPG nacional genérico, estilo **GURPS.** Já teve muitos suplementos e cenários, incluindo Gotham City. Seguindo o exemplo de **Mini GURPS,** existe até um livro para consultas rápidas chamado **Resumo do Opera** (essa é boa!). Infelizmente, tanto o livro básico quanto a versão compacta e os suplementos são bem difíceis de obter: você pode encontrá-los apenas em algumas lojas especializadas.



A Confraria aceita projetos de novos sistemas ou cenários, sejam vinculados ao **Opera** ou não. Você pode entrar em contato através dos sites http://members.xoom.com/opera_rpg ou http//www.rpg.com.br/opera ou ainda por carta à Confraria dos Observadores, Rua Piracicaba, 333, CEP 15800-00, Catanduva/SP.

Pokémon & Magic
CARTAS AVULSAS, DECKS, BOOSTERS
ROCKY RACCOON
(41)225-1671
rockyraccoon@uol.com.br
R. EMILIANO PERNETA, 30, LJ 15 - 80010-050 - Curitiba - PR

Magic, RPG e Pokémon.
ADAGA Livraria
Boosters/ Decks/ Caixas
Acessórios/ Cartas avulsas.
Campeonatos de Pokémon e de Magic, válidos para o ranking (ABD).
Fone: 6977-6372 Santana - São Paulo - SP

26 de Março de 2000

26/março 2000

I RPG Paulista

Av. Paulista, 1919
Próx. Est. Consolação Metrô
Horário: 10h às 20h
Fone: 6952-9167

GERAIS

MESAS — Divididas por setores: Terror, Ficção e Medieval

SHOWS — Bandas de Rock e Shows de Dança

EXPOSIÇÃO — Exposição dos quadros de André Luiz Scarabotto Alipio

DIVERSÃO — Amostra de HQ Cartoon Brasil

LIVE — Fliperama Praça de Alimentação

ORGANIZAÇÃO

Confraria das idéias

Fone: 6952-9167

Triunfo e Tormento

Inspirado na Divina Comédia de Dante Alighieri

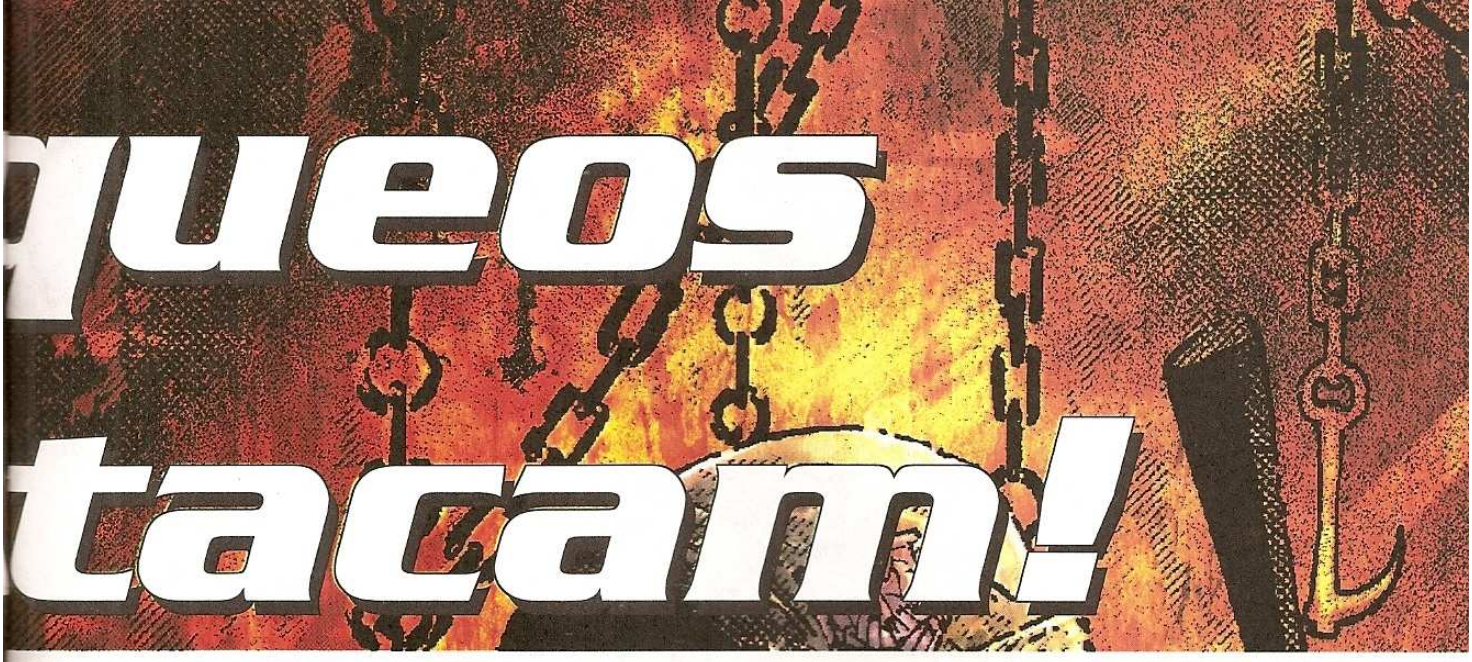
Entrada R$ 1,00

26/03

Venha participar do início de uma nova era em eventos de RPG.

ilustração: André Luiz Scarabotto Alipio Layout e design: Leandro Godoy

Os Terrá
Contra-A
Chega de fugir.
Chega de se esconder.
Chega de ter medo dos alienígenas.
Mais poder para os terrestres em INVASÃO 2ª Edição



Lançado em 1996, Invasão foi um dos primeiros RPGs nacionais de investigação e espionagem. Mais que uma alternativa para quem quisesse fugir dos cálculos complicados do hoje raríssimo DEMOS Corporation, Invasão trazia para o RPG o fascínio e a paranóia de um mundo infestado de alienígenas.

Baseado principalmente em seu livro **Espada da Galáxia,** o autor Marcelo Cassaro fundamentou **Invasão** nas duas raças aliens que predominam no romance: metalianos e traktorianos. Metalianos são criaturas insetóides, mas de pele reluzente e prateada. Traktorianos são robôs com cérebros orgânicos que podem ocupar corpos humanos, infiltrados em nossa sociedade e tentando entrar em contato com seu planeta natal. O cenário se fixava na guerra entre estas duas raças, e cabia ao jogador interpretar o papel do ser humano — frágil e perdido neste mundo de mentiras e conspirações governamentais.

O tempo passou. Talvez por falta de apoio e mais suplementos, o público fiel deste jogo foi diminuindo. Sem **Invasão** e com os seguidos adiamentos de **GURPS Espada da Galáxia,** metalianos e traktorianos caíram no esquecimento. Pelo menos até agora...

Alien: a Ressurreição

Em breve chega às lojas especializadas **Invasão 2ª Edição.** Nascido principalmente do interesse de Marcelo Del Debbio, o projeto amplia e expande o jogo original com mais páginas, mais informações e adequando as regras ao padrão dos últimos livros da Daemon.

Nesta segunda edição a participação do próprio Marcelo Cassaro é discreta. Coube a Del Debbio a tarefa de incluir o material adicional necessário. E embora o livro contenha boa parte da primeira edição, as diferenças podem ser notadas logo de cara.

Se antes metalianos e traktorianos figuravam como atração principal, já não é bem assim agora. Desta vez são introduzidos os grey, a raça mais popular dentro do "mito" dos discos voadores — são aqueles aliens baixinhos, cabeçudos, de pele cinzenta e grandes olhos negros. A própria introdução escrita por Del Debbio fala muito pouco sobre as duas tradicionais raças inimigas, concentrando-se em informações sobre as manobras conspiratórias dos Estados Unidos para encobrir a existência de alienígenas.

FBI, Homens de Preto, Majestic, Norad, U.F.O.Team, Umbra Domini... você não está mais sozinho contra os aliens

Contra a Escória do Universo

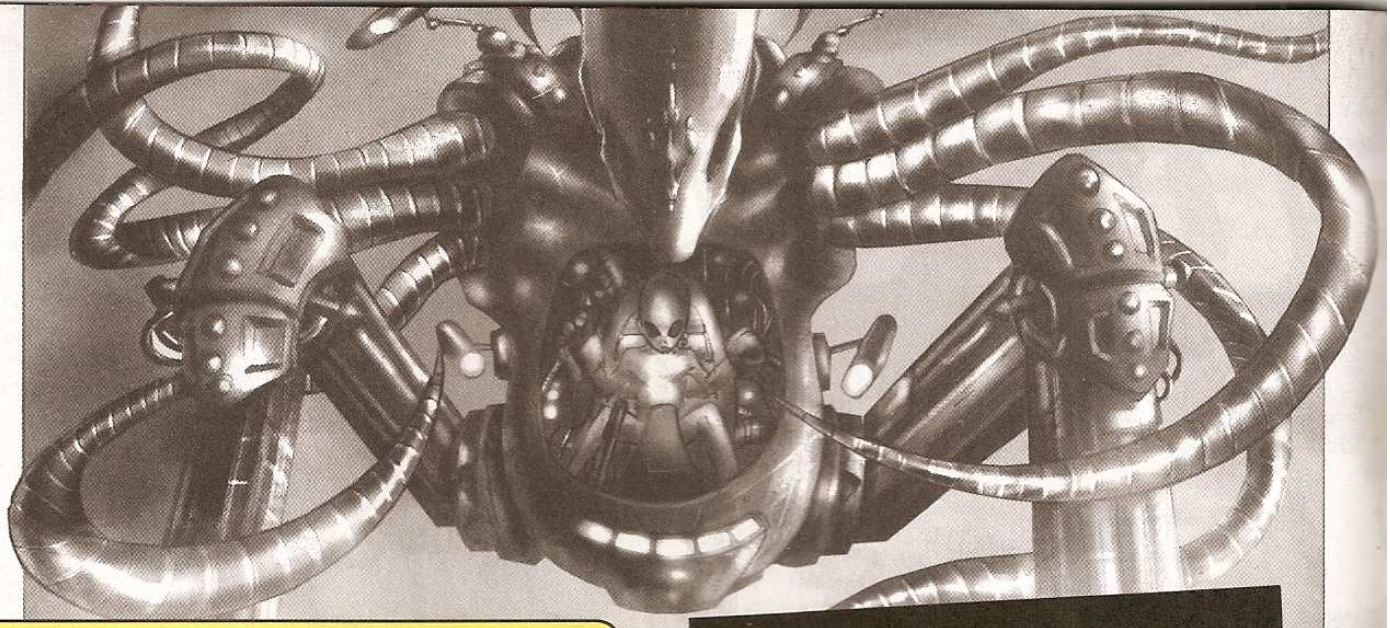
As opções para personagens sofreram um bem vindo upgrade; se antes Invasão exigia um pouco mais de imaginação por parte do jogador, agora ficou mais fácil — porque temos vários arquétipos prontos. Alguns deles são:

• **Agente do FBI:** o FBI é uma agência do governo norte-americano encarregada da investigação de casos federais (sequestro, espionagem, sabotagem...) ou fora dos padrões normais. O personagem pode ser desde um Agente Especial, a força principal da agência, até um membro dos Arquivos, investigando casos inexplicáveis. (Soa familiar ou é só impressão minha?)

• **NORAD:** órgão responsável pelo patrulhamento e rastreamento dos céus nos Estados Unidos. Seus agentes atuam em missões de resgate e salvamento envolvendo equipes militares. Você também pode ser parte de uma divisão especial do NORAD, o **U.F.O. Team** — composto por agentes especializados em combate contra alienígenas. Alguns deles, entretanto, são apenas civis que sabem demais e são impedidos de voltar para suas casas. A equipe regular do U.F.O. conta com cinco integrantes: Capitão Ninja, Ogress, Killbite, Gladiadora e Deadly Eye. O grupo foi apresentado pela primeira vez na minissérie em quadrinhos de mesmo nome.

• **MiB:** são os Homens de Preto do filme de Will Smith. Agentes caçadores de alienígenas vestindo ternos pretos, óculos escuros e equipados com um arsenal alienígena. Dentro do MiB ainda há uma subdivisão chamada MIS (de Misinformation, algo como "Desinformação"), com agentes encarregados de se infiltrar em redações de tablóides, redes de TV e agências governamentais para espalhar provas falsas sobre a existência de alienígenas. O objetivo é desacreditar ufólogos e estudiosos para que a leve suposição de que existe vida fora da Terra soe o mais absurda possível aos ouvidos de uma pessoa normal.

• **Umbra Domini:** criada e financiada pelo Vaticano, a Umbra Domini é um grupo de elite que combate... demônios!? Não há muita justificativa para a presença deste grupo em particular em **Invasão.**



Os clássicos Grey; fazendo companhia aos metalianos e traktorianos

Mania de Robocop

O processo de criação de personagens apresenta o já mais que famoso "questionário Del Debbio" para a criação de backgrounds, e o sistema de Aprimoramentos com uma boa quantidade de tópicos.

Mas o que deve interessar tanto aos jogadores de **Trevas** e seus "filhotes" quanto os antigos fãs de **Invasão** vem agora. Na primeira edição a maioria dos humanos ficava indefesa frente a ameaça dos alienígenas. **Invasão** era um jogo de subterfúgio, e na maioria das vezes a fuga era a única alternativa — isso quando você TINHA a opção de fugir! Bem, para "movimentar" um pouco as coisas, Del Debbio arranjou meios para que os humanos pudessem contra-atacar. Para isso a segunda edição conta com novas regras para poderes psíquicos e implantes cibernéticos.

No capítulo sobre poderes psíquicos são detalhadas as regras que permitem o uso de poderes mentais, que vão desde a capacidade mediúnica de se comunicar com espíritos até a habilidade de atear fogo por meio da Pirocinésia.

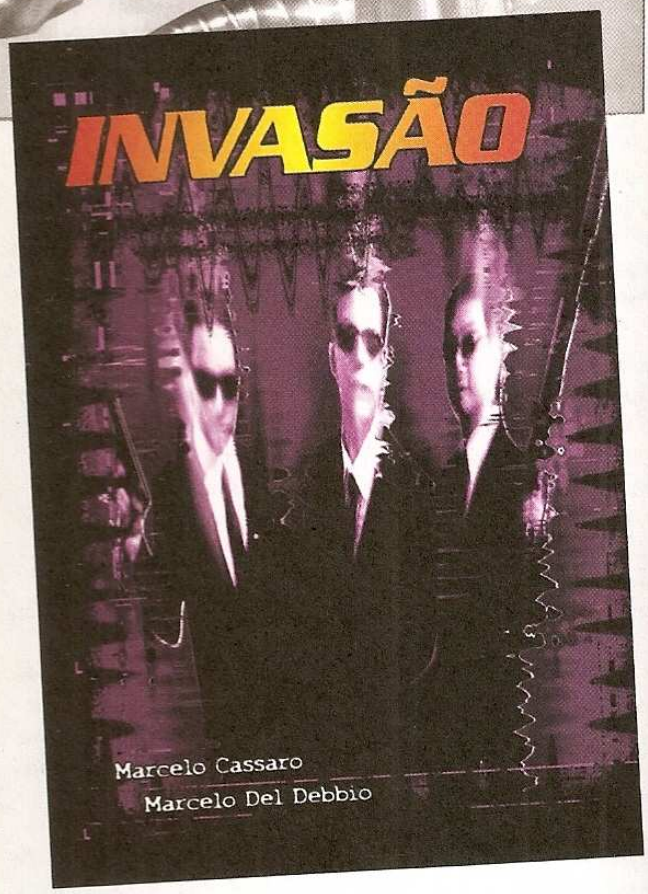
Já em Cibernéticos temos uma lista de itens biônicos que podem ser carregados, instalados ou conectados no próprio corpo. Eles se dividem em categorias quanto à disponibilidade no mercado: barato e comum, não tão comum, raro, bastante raro/experimental/militar. Isso ajuda a "segurar a onda" de jogadores apelões com mania de Robocop. A grande contribuição deste capítulo é oferecer uma alternativa popular para quem gosta de aventuras puxadas para o lado mais Cyberpunk, mas não tem a menor vontade de comprar outros títulos que tratem deste mesmo assunto.

Além disso tudo, **Invasão** ainda conta com explicações detalhadas sobre os metalianos, traktorianos e greys; uma aventura pronta, e uma porção de ganchos.

Fora de Foco

No geral, Invasão 2ª Edição não é um jogo fácil de avaliar. Como é comum quando uma criação passa da mão de um autor para outro, as mudanças são algumas vezes bem vindas, outras nem tanto.

Ao desviar a atenção da guerra metalianos/traktorianos para um âmbito mais geral, Del Debbio abre a gama de opções e torna **Invasão** mais amplo. Entretanto, isso tira o foco do cenário — que era justamente a guerra entre as duas raças e a posição fragilizada dos seres humanos.



Invasão também segue o mesmo problema crônico dos outros RPGs já publicados pela Daemon: a falta de carisma. Falta uma identidade ao cenário. O livro é bom, mas composto de referências costuradas. Mesmo o capítulo intitulado "O Mundo de Invasão" apresenta apenas tópicos isolados que não "trazem" o leitor para dentro do cenário, como faz um **AD&D** ou **Vampiro.** Nada que diminua o valor do jogo, mas algo com que a Daemon deve começar a se preocupar daqui em diante.

No ponto de vista gráfico, o livro apresenta a mesma qualidade de sempre. Os desenhos de Evandro Gregorio enchem os olhos e servem de prévia para a mini-série em quadrinhos **Clube Masquerade** (e alguém achou que eu ia perder a chance de puxar a sardinha para o meu lado? Hah!). Temos também trabalhos de Joe Prado e Rodrigo Reis.

Enfim, **Invasão** aterrisa nas lojas ressurgindo das trevas para abduzir os leitores que querem saber onde diabos está a verdade. E se ela estiver lá fora, é melhor trancar a porta.

J.M.TREVISAN (Campeão Interinterno de Trocadilhos Infames na Mesma Frase)

PERGAMINHOS DOS LEITORES

DRAGÃO BRASIL • Caixa Postal 19113 • CEP 04505-970 • SP/SP • e-mail dragaobrasil@nw.com.br

Saudações sagradas, leitores. Aqui fala o Paladino, seu guerreiro sagrado de plantão e encarregado de responder as cartas. Muita água passou embaixo da ponte, entre mortes, ressurreições, clones de sexo trocado em eterna TPM, seqüestros, bárbaros burros e tudo o mais. Mas agora as coisas finalmente estão como deveriam. Eu, o primeiro e único Paladino, no comando total dos Pergaminhos.

— E o Tasloi também, né?

— Hã... bem, as coisas estão QUASE como deveriam. O que você faz aqui ainda, coisa verde? Você é ajudante de Katabrok, o Bárbaro, e ele não está mais por aqui. Anda, vai atrás dele. Xô! Passa!

— Nãnã. Xefinho mandou tomá conta daqui até ele vortá, e Tasloi obedece. Tasloi é fiel. Tasloi é honrado.

— Tasloi é chato.

— Puxa, qui coisa! Xefinho também vive dizendo isso...

Cadê meu Grupo?

Um dos principais problemas que todo grupo de RPG encontra é o desinteresse que abate seus integrantes com o passar do tempo. Problema maior que esse, só mesmo a falta de jogadores na formação incial dos grupos. O desinteresse ocorre por falta de tempo — trabalho, estudos, namoro e uma infinidade de outros problemas. (Bom, não que sejam realmente problemas; namoro até que vai vem de quando em vez...)

O real problema está em parar de ler. Quando esse pessoal está atarefado dificilmente encontra tempo para jogar, quanto mais para ler os livros e suplementos. Bem, eu acho essa leitura tão excitante quanto jogar. Muita gente pensa: "se não tenho tempo para jogar, por que ler os suplementos ou livros de referência?"

A manha é continuar lendo, mantendo assim aceso o RPG dentro do peito. Pare e pense: toda vez que passa um filme, com um monte de insetos gigantes cobrindo o horizonte, o que acontece? EXATO! Dá aquela vontade irresistível de pegar o GURPS ou o Invasão, chamar a galera e arrepiar com os feiosos. Só que os jogadores podem ter visto o filme também, estragando a surpresa; usando livros, o Mestre pode manter o acesso mais restrito.

Sempre fui fão da ambientação dos universos de Espada da Galáxia e Cartas Selvagens (até fiz uma mistura dos dois), mesmo antes de ter acesso aos livros. Ou seja, eu trabalhava apenas com fragmentos. Era até bom, porque meus jogadores também não podiam ter acesso ao material que servia de matéria-prima para minhas aventuras. Mesmo com essas dificuldades eu não desanimei. Mas claro que quando tive em mãos o livro EdG foi muito melhor, e a galera ficou doida pra jogar.

GigaCom, Aracajú/SE

Ler é sempre um bom conselho, mesmo que não seja para manter o grupo de RPG unido. E rolar campanhas baseadas em livros é uma das melhores coisas que um Mestre poderia fazer. Obras como O Senhor dos Anéis — a pedra fundamental dos RPGs de fantasia — trazem muito mais riqueza e material que qualquer filme. Parabéns por sua iniciativa.

— Peraí. Intão pricisa sabê leitura pra jogá RPG?

— CLARO que precisa, Tasloi!

— Puxa! Pensei que era só jogá aqueles dado engraçado.

Falha? Onde?

Caros aventureiros oficiais da DB. O sistema 3D&T apresenta uma falha grave — a escassez de informações sobre cenários.

Então são publicados os suplementos Final Fight e Shadaloo, ambos para Street Fighter Zero 3, enriquecendo bastante o conteúdo desse jogo. Mas e quanto aos outros, como MK4, Darkstalkers e Megaman? Foram esquecidos? Cenários mal elaborados ou pouco detalhados são um enorme empecilho para Mestres inexperientes e, se não me engano, o principal objetivo do 3D&T é justamente esse: atrair novos jogadores.

Lorde Rafael Correia, Belém/PA

Você está confundindo um pouco as coisas, Rafael. **3D&T** não é um cenário, mas sim um sistema de regras — e como tal ele cumpre muito bem seu papel de ensinar RPG aos iniciantes.

Os cenários para **3D&T** apresentados até agora também foram escolhidos pensando nisso. Eles são baseados em games famosos, justamente porque quase todo mundo já conhece suas tramas e personagens principais — eliminando assim a necessidade de ficar explicando tudo aos novatos. Pode confiar, é bem mais fácil convencer um iniciante a jogar em um cenário que ele já conhece, do que tentar enfiar em sua garganta todo o mundo de **Forgotten Realms** ou **GURPS Fantasy.**

Claro, isso não quer dizer que o sistema **3D&T** não mereça ganhar cenários mais sofisticados. Mas vem cá: você já ouviu falar de um tal **Tormenta?**

Regras para e-mail

Indique no subject a seção a que se destina sua mensagem: Pergaminhos, Barraquinha, Lendas Lendárias ou Louse Slayers. NÃO serão aceitas mensagens com arquivos anexados.

Acorda, Vampiro...

Recentemente comprei Vampiro: a Máscara e tenho algumas dúvidas:

1) Um Príncipe pode gerar quantas progênies quiser sem intervenção da Primigênie?

2) Vampiros consomem um Ponto de Sangue ao dormir durante o dia, certo? Mas e se um vampiro vai dormir em frenesi (sem nenhum Ponto de Sangue), o que acontece quando ele acorda?

3) Um Príncipe é a autoridade máxima mesmo quando um Justicar está na cidade?

4) Eu fiz uma aventura bem legal. Se eu mandar vocês publicam?

Thiago Vieira Pereira, Aracajú/SE

1) Tecnicamente, sim. Mas se o excesso de crias ameaçar a Máscara ou começar a causar problemas, esse Príncipe abusadinho pode receber a desagradável visita de um Justicar...

2) Nada, porque um vampiro que perde seu último Ponto de Sangue durante o sono entra em torpor, e simplesmente não acorda. Aliás, dormir estando em frenesi seria um bocadinho difícil...

3) Não. O Justicar tem autoridade maior.

4) Depende. Sua aventura é melhor que as do Tasloi?

— Sacanage, Palada! Tasloi sabe fazê aventura bem legal. Tasloi grande Mestre de **Ars Magica.** Tasloi até ajudou a fazer a versão nacional.

— Mesmo? Isso explica muita coisa...

First Quest

Olá, povo da DB. Acabei de comprar o jogo First Quest, mas desanimei um pouco ao saber que não posso criar personagens acima do 3º nível. Tenho algumas perguntas:

1) Vocês já publicaram ou pretendem publicar as fichas dos personagens e monstros (incluindo Tiamat) do desenho Caverna do Dragão?

2) A Devir pretende traduzir o CD-Rom para AD&D citado na DB #21?

3) Quando recita uma magia, um mago a esquece

LENDAS LENDÁRIAS

Identidade Nada Secreta

Nós da Vila Maria somos vítimas do Mestre mais insano de todos os mundos. Em uma aventura de Storyteller, nosso grupo era formado por três Magos e um Lobisomem (com todas as Qualidades e rituais necessários para se disfarçar perfeitamente como humano). Ficamos perdidos e pedimos informação a um senhor.

— Deixa que eu pergunto — nosso amigo Lobisomem tomou a dianteira.

Devidamente e perfeitamente humano, ele se aproximou e, antes de dizer qualquer coisa, recebeu uma chuva de tiros de um Tecnocrata que estava em um telhado próximo.

— Ei, como o cara sabia? Ele estava disfarçado. Todos nós temos Arcanum. O que houve?

— O senhor a quem vocês iam perguntar o caminho era um Mago antigo.

Então, amigos, cuidado com quem vocês escolhem para pedir informações no meio da rua. Pode ser um Antediluviano...

Nick, o Melhor dos Ravnos, SP/SP

• • • • • • • • • • •

Grupo Apelão

— Vocês estão no labirinto — diz o Mestre — quando ouvem um barulho atrás de vocês. É um lagarto gigantesco. O que fazem?

— Empunho minha espada katana — diz o samurai.

— Tiro minha adaga de dois metros do busto — diz a cigana.

— Ataco com minha espada de luz — diz o guerreiro.

— Samurai, você nem tá no labirinto ainda! Cigana, haja busto, heim? Guerreiro, você tá na moda Satar Wars? No máximo te dou um montante ponta romba e olhe lá!!!

Gabriel Gomes, o Ladrão Assamita, Araranguá/SC

• • • • • • • • • • •

— Ei, velhinho! Você sabia que está lendo um livro muito perigoso? É o Necronomicon!

— Mesmo? Eu não sabia. Mas não se preocupe, não estou realmente lendo. Sou cego.

— Cego?! Mas então o que faz aí com o livro aberto sobre a mesa?

— Estou só olhando as figuras...

Pirro, o mendigo cego que mora num barril, Araras/SP

• • • • • • • • • • •

"Olha aí, pessoal. Não falei eu ele consegue enrolar qualquer garota com essa conversa mole?"

— Ayame, a lutadora mais MALA do universo Street Fighter, sobre seu namorado Kato (que havia acabado de conseguir acalmar uma assassina com Habilidade 5, Combo, Aceleração e Insana!).

Kato, SP/SP

• • • • • • • • • • •

"Eu quero arroz, feijão, frango, farofa e Coca-Cola."

— Jogadora inexperiente de AD&D (cuja personagem tinha o nome de Bunny Boba) para um taverneiro.

"Eu saio correndo, empurro ele e quando ele cair eu chuto ele."

— A mesma Bunny Boba, desta vez jogando Invasão e se referindo a um metaliano.

Josh, o Ladrão do Meio-Dia, RJ/RJ

• • • • • • • • • • •

"NÃO! Você não consegue usar sua Demência neles! TODOS eles têm Força de Vontade 10 e imunidade natural! Ou seja, EU NÃO VOU DEIXAR!!!"

— Narrador desesperado com um Malkavian que queria usar sua Demência 5 em TODOS os espectadores de um show de rock (umas 1200 pessoas).

"Eu não sou muito saboroso. Experimenta o elfo primeiro. Dizem que a carne deles é deliciosa..."

— Clérigo "muy amigo" de um elfo ranger, quando ambos foram presos por um bando de goblinóides...

"Por favor, as damas primeiro."

— Paladino muito educado e gentil, cedendo a sua iniciativa de combate para um grupo de dez guerreiras bárbaras canibais de tendência Cruel...

Rodrigo Mota Narcizo, RJ/RJ

• • • • • • • • • • •

— Puxa! — diz o Mestre de GURPS. — Seu personagem tem um Segredo de -30 pontos?! E que segredo é esse?

— Ah, Mestre! Se eu contar, não é mais segredo...

Pirro, Araras/SP

• • • • • • • • • • •

"Vocês transformaram meu escravo em vampiro! Agora ele não trabalha mais direito!"

— Um fazendeiro MORTAL invadindo uma festa de VAMPIROS (e transformado em carniçal pouco depois...).

Projeto Legends, SP/SP

• • • • • • • • • • •

ou pode usá-la de novo?

***4)** Por que em First Quest existem magias de terceiro círculo, que só podem ser recitadas por personagens de 5º nível ou mais, sendo que o jogo só ensina a usar personagens até o 3º nível?*

***5)** O que são paladinos?*

Daniel Guisard, Taubaté/SP

Não desanime, Daniel. O objetivo de **First Quest** é justamente preparar novatos para desafios maiores. Agora você já está pronto para encarar o **AD&D.**

1) Os heróis de Caverna do Dragão apareceram na DB #9, para **D&D.** Já temos planos para uma matéria mais completa sobre este que é o desenho mais reprisado da Globo.

2) Não no futuro próximo.

3) A magia é esquecida, mas pode ser memorizada outra vez no dia seguinte.

4) Na verdade, personagens de nível baixo podem recitar essas magias a partir de pergaminhos. O único problema é que não podem aprendê-las.

5) Na vida real, paladinos eram os soldados de elite do imperador Carlos Magno. Em RPG eles são guerreiros sagrados — quase uma mistura de guerreiro e clérigo. Paladinos são defensores do bem, que recebem poder dos deuses, mas devem seguir rigorosos códigos de honra e conduta ou perdem seu status especial. Os paladinos são detalhadamente explicados no **Livro do Jogador AD&D** e na edição especial **Panteão,** que acompanhou a DB #54.

— Puuuxa! Qué dizê que o Palada é um grande herói? Quantos monstro você já distruiu? Quantas donzela salvou?

— Hã... bem... uma vez eu tirei um gatinho de cima da árvore...

Resistir é Útil

E aí, pessoal da DB? Tudo bem? Descobri a revista de vocês na banca há pouco tempo, então decidi ser mais um fiel leitor. Gosto muito de jogos e achei bem legal o sistema 3D&T, mas apesar de simples não consegui entender algumas coisas:

***1)** Para que serve a Resistência?*

***2)** Existe um padrão para escolher Vantagens e Desvantagens?*

***3)** Alguma revista traz todas as Vantagens, Desvantagens e suas respectivas descrições?*

Vinicius R. da Silva, Barra Mansa/RJ

1) Resistência é uma das cinco Características básicas (Força, Habilidade, Resistência, Armadura e Poder de Fogo), que normalmente vão de 0 a 5. A Resistência diz quantos Pontos de Vida seu personagem vai ter (Pontos de Vida são a medida de sua vitalidade, sua "barra de energia"). Muitas vezes você também precisa fazer teste de Resistência (role um dado e consiga um resultado igual ou menor) para resistir a venenos, magias, cansaço...

2) Não, mas o Mestre pode estabelecer um. Ele pode elaborar uma lista permitindo ou proibindo certas Vantagens ou Desvantagens em sua campanha.

3) Ainda não. Elas estão todas espalhadas em vários jogos **3D&T.** Uma lista com-

pleta aparece no escudo que veio como brinde na DB #56, com explicações resumidas. Mas pode deixar, já estamos trabalhando no **Manual 3D&T**, que vai trazer tudo que você pediu e muito mais!

Ataque Luminoso

Um personagem de 3D&T tem Armadura Extra: Luz. Se ele é atacado com magia da Luz, sua Vantagem funciona? Ou ela só funcionaria se ele tivesse Armadura Extra: Magia?

Rafael da Assunção, Uberlândia/MG

Armadura Extra contra certo elemento funciona contra QUALQUER ataque baseado naquele elemento. Então, não importa se é magia da Luz ou outra magia que tenha Luz como componente (como os Caminhos Secundários). Sua Armadura Extra VAI funcionar.

Conhecimento Proibido

Caras da DB, desta vez vocês acertaram em cheio. 3D&T e Tormenta já são preferência nacional! Mas tenho algumas dúvidas:
1) Em Panteão, página 35, diz que os clérigos de Tanna-Toh SEMPRE dizem a verdade e NUNCA podem esconder qualquer conhecimento, certo? Então o artefato Helladarion não poderia simplesmente "se calar" ao ouvir uma pergunta sobre a Tormenta ou os deuses (e ele TEM a resposta, ou não poderia ter revelado essa solução a Talude, e nem o segredo da estátua de Valkaria a Gellen Brightstaff).
2) O Helladarion sabe o nome do "Terceiro"?
3) Ainda em Panteão, na página 5 fala-se que Tilliann era um deus louco. Isso que dizer que ele era o Deus da Loucura?

Walter Pereira Cavalcante, SP/SP

1) A maioria das perguntas sobre a Tormenta não são respondidas porque o Helladarion realmente não as tem. Os próprios deuses sabem pouco sobre o fenômeno, e ninguém sabe se o Grande Talude realmente teve uma resposta a essa pergunta ("alguns dizem" que sim). Quanto aos deuses esquecidos, lembre-se: a punição que receberam de Khalmyr foi o esquecimento — então é claro que o sumo-sacerdote de Tanna-Toh está proibido de revelar isso aos mortais.
2) Sim, mas é proibido de dizer — e, além disso, nunca ninguém perguntou. Afinal, como alguém poderia perguntar o nome de um deus cuja própria existência ninguém sequer lembra?
3) Uma vez que ele foi substituído por Hyninn, o Deus da Trapaça, isso é bem possível. Mas por enquanto é segredo.

— Tasloi sabe o nome do Terceiro! Tasloi viu no arquivo secreto do Palada. O nome dele é...

K-POW!

— Ops. O teclado do meu computador sagrado caiu na cabeça do Tasloi. Que acidente lamentável...

BARRAQUINHA DO ORC

Vendo, Compro, Negocio

Vendo urgentemente minha coleção de Magic com aproximadamente 600 cartas, desde Legends até Visões. Cartas em português, inglês e italiano. Envio a listagem completa das cartas com os respectivos preços por e-mail aos interessados. Dou descontos de até 50% na compra da coleção inteira pois preciso de grana para retirar meu nome do SPC. Estou "tirando o pai da forca" como diz a gíria.

André Racy, Rua Daniel de Freitas, 631, 14940-000, Cx Postal 141, Ibitinga/SP, E-mail:andreracy @hotmail.com

Procuro jogadores que possuam material de Birthright e que gostariam de vender. Também procuro jogadores na região de Parelheiros para formar um grupo.

Henry Guimarães Teixeira, Rua Barão do Rio Jacó, 145, 04858-000, Parelheiros, SP/SP

Vende-se um monte de cartas de Magic, incluindo Mente sobre a Matéria. Cartas em separado e preço a combinar!!!!

Lucas Potranca, e-mail: lucas_t_s@yahoo.com.br

Vendo Lobisomem: O Apocalipse & Vampiro: A Máscara por R$ 30,00 cada.

Paulo, fone (031) 426-3114, Belo Horizonte/MG

Vendo mais de 3000 cartas de Magic (de Revised a Destino de Urza), incluindo 4 Anjo Serra, 2 Dança de Cadáveres, Ataque Surpresa, Dragão de Shiva, etc. Mais dois livros: Dominando o Magic e Offical Enciclopédia Vol. 1, tudo por R$ 400,00. Não vendo separado e dou preferência as pessoas de Itajaí e região.

Yuri De A. Fernandes, Rua Pedro Vieira, 255, Itajaí/SC, fone (047) 3486349, E-mail: Yuriii@ zipmail.com.br

Vendo aproximadamente 600 cartas de Magic (sem contar terrenos) incluindo Assasino da Realeza, Pesadelo e outras.

Sérgio Roma, fone (011) 548 3006, e-mail:sergiao@eudora mail.com

Dragão de Shiva e outras cartas raras à venda, coleção de 900 cartas de Magic (sem contar os terrenos). Não vendo cartas separadas. Preço a combinar.

Ricardo Nunes Bastos, fone (011)5641-4269.

Quero comprar cartas da série Unglued.

Danilo, fone (011)444-5777, e-mail: geronymo@nutecnet. com.br.

Vendo os livros GURPS importados Fantasy Folk, Grimoire, Arabian Nights, Wizards, Psionics (R$ 20,00 cada). GURPS Conan e Horror nacionais (R$ 15,00 cada). AD&D Forgotten Realms 1ª parte, Ruínas de Undermountain, Karameikos, Livro do Guerreiro (R$ 15,00 cada) e Livro do Mestre (R$ 30,00). Todos em perfeito estado.

Fábio Soares Cardoso, Rua das Laranjeiras, 143/405, 22240-000, Laranjeiras/RJ, fone (021) 285-3182 ou 558-3859

Vendo RPG Marvel Super Heroes da TSR em excelente estado ou troco por Wraith: The Oblivion. Dou preferência p/ Porto Alegre, Santiago (RS) e Rio.

Argon O Grande Clérigo-guerreiro anão, Porto Alegre/RS, e-mail p/ argon_poa@hotmail.com

Vendo Livro do Mestre AD&D em novíssimo estado, apenas R$ 30,00.

André N. Mossinato, Rua das Azaléias nº 65, Assis/SP, e-mail: andre.mossinato@zipmail.com.br

Compro Vampiro: Guia do Jogador, O Guia dos Jogadores para Sabá, Guias de Armas Medievais, Guias de Armas de Fogo e Mago: A Ascensão em português, em bom estado. Somente na região de Divinópolis/MG.

Killer Shingi, e-mail:mfontana @internesp.br

Vendo GURPS Módulo Básico (R$ 20,00); Supers (R$ 20,00); Toon (R$ 25,00) e Paranóia (R$ 25,00) em ótimo estado de conservação ou troco por Livro do Mestre e Livro do Jogador de AD&D bem conservados. Dou preferência a pessoas do ES.

André Luiz, Rua Rômulo Martins 382 , São Mateus/ES, e-mail: andrpg@escelsa.com.br

Vendo Forgotten Realms I, II, III e IV em ótimo estado (R$ 60,00), Livro do Jogador AD&D (R$ 30,00), e 1.300 cartas de Magic + Dominando o Magic + caixa especial p/ 800 cartas + plásticos de proteção (R$ 140,00 ou a combinar). Preferência a moradores de Curitiba.

Eduardo ArchiMaster; e-mail: edutito@yahoo.com.br

Vendo a 1ª parte de First Quest com dados, Livro dos Monstros, das regras e das magias arcanas e divinas (R$10,00) ou troco por Invasão em bom estado. Só negocio em Volta Redonda.

Kraus Nifroubous, Rua G 240, Volta Redonda/RJ, 27291-380, e-mail: slr.almeida@uol.com.br

Compro URGENTE livro de estratégias Magic e Dominando o Magic. Dou preferência a pessoas de São Paulo e redondezas.

Diego, (011) 6694-4442, SP/SP

Vendo GURPS Módulo Básico (R$ 20,00), Supers, Fantasy e Cyberpunk (R$ 15 cada).

Renato Bibiano de Sá Marques, Fone: (0XX11) 453-1897, e-mail:bibiano@torricelli.com.br

Vendo mais de 1500 cartas de Magic: The Gathering a partir de 4ª Edição, até Tempestade, com várias cartas raras, como Horda Balduviana e Armagedom, tudo por R$ 500,00. Não vendo cartas separadas.

Luiz Guedes, E-mail: leguedes @zaz.com.br

Quero Jogar

Procuro jogadores de qualquer RPG, com experiência ou não, que morem em Santa Cruz e estejam disponíveis para formar grupos e jogar nos finais de semana, feriados e encontros periódicos. Também ensino a jogar.

William dos Santos da Silva. R. Fernanda 1085, RJ/RJ, 23520-130

Se algum RPGista da região sul de São Paulo quer formar um grupo semanal, me contacte.

Pedro Estevam Alves Pinto Serrano Filho, e-mail: pedro_ serrano@zipmail.com.br

Atenção: Para que gosta de "Teoria da cospiração" estamos formando um grupo de pensadores e jogadores de RPG e discultir os males da sociedade. Mandamos "fanzines" com os assuntos de cada seção.

Fábio Rodrigo S. Guelbu, R. Cândido C. Miranda 595, Betim/MG, 32651-030, e-mail: kienitz@ zipmail.com.br

Em Ipatinga é muito difícil achar alguém que jogue RPG, ou mesmo que saiba da existência do mesmo. Assim sendo procuro por pessoas que queiram jogar qualquer sistema. Tenho 13 anos e mestro GURPS, mas posso aprender outros com facilidade.

Rafael Felipe "Woveuxy", (031) 822 8843, Ipatinga/MG, e-mail: wildcards@zipmail.com.br

Procuro jogadoras de AD&D de 13 a 16 anos. Somente JOGADORAS e de preferência de AD&D ou Trevas. Já temos grupo e Mestre formados.

Renato Ribeiro, Rua Cosmos 301, Sta. Lúcia, fone 297-3448. e-mail: cjardim@culturainglesa-bh.com.br

Procura-se humanóides de 14 a 17 anos de qualquer sexo, cor de cabelo, olhos, pele, preferência musical... e que joguem AD&D, GURPS, Vampiro, Lobisomem, Street Fighter, Toon, Paranóia, 3D&T e Só Aventuras (qualquer). Recompensa: muitas e muitas horas de diversão!

Danilo Dias, SP/SP, e-mail: joseantoniodias@uol. com.br

Jogo há quatro anos e sei jogar Trevas, 3D&T, AD&D, D&D, Lobisomen, GURPS e estou disposto a aprender outros sistemas. Procuro jogadores em Santa Maria/RS.

Vagner, fone 221-7139 (das 18:30 às 20:00hs), R. Visconde de Pelotas 1732, apto. 402, 97015-140, e-mail: leguedes@zaz. com.br

Gostaria de trocar e-mail com jogadores de RPG e/ou amantes de artes marciais. Pode ser de qualquer lugar do Brasil e de qualquer idade!

Enio Bergamaschi, e-mail: bergamaschi@bewnet.com.br

Só Bobagem

Quero mandar um alô para o grupo bem "loko" de Tormenta e afins: Pedro (Pedim), Fernando (O Kender), Felipe (D4!!!), Lucas (O Guitarrista), e o Victor (o que tá no Chile). Vai também um beijão sob a máscara da Paladina.

Álvaro (10 Conto), diretamente de Gladsheim para vocês, SP/SP

Um abração para a redação da DB e para meus amigos Hondark, Hellena, Kurt, Paladino, Senhor das Sombras, Fox Mulder!, Thorn, Rinoa Heartly, e principalmente para meu querido e amado Dark Claw. Que Gaia os ilumine!

Fúria de Gaia, e-mail

Grande abraço para Luiz (Demônio), Márcio (Guerreiro Celestial), Thiago (Raposa), Edmar (O Mestre), a galera que joga no Conjunto Inês Andreasa no Módulo #2. P.S: Maga Lú, eu sei onde fica a sua torre...

Flávio (O Anjo Clérigo da Guerra), Jaboatão/PE

Parasite Evil e Resident Eve

Olá, amigos da DB. Um dia destes adquiri um exemplar da revista de vocês e achei muito interessante. Eu e meu irmão queremos saber: vocês publicaram um jogo de RPG de Parasite Eve e Resident Evil? Como podemos consegui-los?

José Nilson Jr, Itabuna/BA

Nossas boas vindas aos mundos do RPG. Tivemos, sim, matérias sobre Resident Evil (DB #41) e Parasite Eve (DB #46), mas elas sozinhas não funcionam como jogos de RPG. Cada matéria apenas trazia regras e sugestões para usar os personagens, criaturas e enredo desses games em RPGs já existentes — **Vampiro** e **Invasão.** Para jogar, além das revistas, você vai precisar destes dois livros básicos. As revistas e o jogo **Invasão** você pode pedir diretamente à Trama Editorial pelos fones (011) 829-0591 ou 829-6264. Já o jogo **Vampiro: a Máscara,** em qualquer loja ou livraria especializada.

Evangelion

Caros amigos da DRAGÃO BRASIL, antes de mais nada parabéns por Holy Avenger e Tormenta. Arton é o melhor mundo medieval já criado, e o mangá é simplesmente magnífico (tanto o roteiro do Cassaro quanto o belíssimo traço de Erica Awano). Elogios feitos, vamos aos pedidos:

1) Existe a possibilidade de uma adaptação do anime Evangelion para 3D&T?

2) Leia de novo a pergunta anterior, trocando Evangelion por Zillion.

3) Quais as chances de Holy Avenger ganhar mais páginas?

Shinji Ikari, piloto do Eva-1, São Caetano do Sul/SP

1) Evangelion é um desenho excelente (eu ADORO!), mas ainda pouco conhecido no Brasil. Só passa no canal a cabo Locomotion (o nome é esse mesmo?). Se recebermos mais pedidos, vamos pensar no assunto. Promessa.

2) Zillion! Que saudades! Infelizmente, este é um desenho antigo e nem sempre lembrado. Fica valendo a mesma coisa.

3) As mesmas chances do Cassaro ganhar dores-de-cabeça maiores, e a Erica mais noites em claro.

— Palada, é verdade qui a Erica tem só quinze aninhos?

— Não. Na verdade a Erica é meio-elfa e tem cento e vinte anos.

— Palada tá mentindo pra Tasloi!

— Sou um paladino. Não minto.

Pelé vs. Rambo

Em Dicas de Mestre, na DB #56, diz que pouca gente consegue ser especialista em mais de uma coisa na vida — e por isso vocês permitem apenas uma Habilidade 5 em Vampiro. Besteira! Pelé foi um exemplo absurdo, pois ele é um humano normal; em Vampiro somos imortais, temos toda a eternidade para aprender.

E além disso, veja o Rambo. Briga 5, Armas Brancas 5, Armas de Fogo 5... e HUMANO!!!

Asa Noturna, o ladino do punho fechado, RJ/RJ

Vamos deixar claro que ter uma única Habilidade 5 é uma regra opcional adotada em nossos jogos pessoais, para dar mais realismo e evitar superapelações.

Mas se você acha COERENTE um personagem com nível 5 ou mais em várias Habilidades, não venha contar com nosso apoio (e ainda vem citar justamente o Rambo como exemplo?!). Não adianta alegar que é um vampiro imortal e tem tempo para aprender — pois você não tem, especialmente com as Noites Finais por aí. Além disso, em **Vampiro** personagens jogadores não podem ter sido Abraçados há mais de poucas décadas.

E mais uma coisinha que você esqueceu: Pelé é uma pessoa REAL, e o Rambo NÃO EXISTE! Preencher bolinhas em uma ficha de personagem é bem mais fácil que ser um rei do futebol de verdade...

— Palada também não é de verdade. É só personagem de RPG.

— Não diz bobagem, Tasloi! Se eu fosse apenas um personagem, eu saberia.

— É? Hmm... sei não...

Katabrok, o Avatar

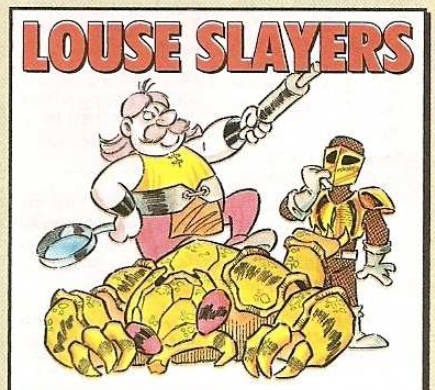
Escrevo porque tenho uma dúvida cruel: por acaso o bárbaro Katabrok é filho do deus da justiça Khalmyr? Pois um é a cara e o focinho de "facócero albino" do outro!

Luciano Maciel da Silva, Contagem/MG

Na verdade, suspeita-se que Katabrok seja o avatar de Khalmyr — ele só finge ser atrapalhado para evitar suspeitas. Bom, também pode ser que eles sejam parecidos só porque foram feitos pelo mesmo desenhista...

— Opa! Intão o xéfi de Tasloi é um deus? Tasloi é ajudante de deus? Qué dizê que Tasloi é CLÉRIGO?!

— (Ai, meu saco! Deuses, será que surrar um tasloi até ele virar paçoca vai contra meus votos sagrados?)



Mais Pokémon

Os pássaros Pokémon Zapdos, Articuno e Moltres não deveriam ter Levitação?

Sephiros Clausword, Sto.André/SP

E vocês REALMENTE precisam que a gente diga isso?!

• • • • • • • • • •

Na DB #56, página 23, diz que para entender o que Rose diz sobre o microfone deve-se rolar Enigmas + Inteligência. Em SF:RPG, o correto seria Mistérios + Inteligência.

Sephiros Clausword, Sto.André/SP

• • • • • • • • • •

Na DB #56, página 51, a memorável atuação é de Bruce Willis, e não de Brad Pitt (que nem participou do filme).

Farlei Roberto Mazzarioli, Araçatuba/SP

Hã... está dizendo que Brad Pitt NÃO participou de "Os Doze Macacos"?! Será que você viu mesmo o filme?

• • • • • • • • • •

MAGIC The Gathering

VERÃO 2000

MEGA TORNEIO TIPO II

DIA 26 e 27 de fevereiro

INFORMAÇÕES:

☎(11) 3272-8200 ou

www.devir.com.br

PREMIAÇÃO
3 DISPLAYS DE MAGIC

- TORNEIO POKÉMON — 11/03/2000
  INFORMAÇÕES: (11) 3272-8200 ou
  www.devir.com.br
- APRENDA A JOGAR NA DEVIR LIVRARIA

MAGIC: THE GATHERING® E WIZARDS OF THE COAST SÃO MARCAS REGISTRADAS DA WIZARDS OF THE COAST, INC., © 1993-1999 TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. ILUSTRAÇÃO DE TODD LOCKWOOD.
POKÉMON É MARCA REGISTRADA DA NINTENDO., © 1998 TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.

AD&D
GURPS

Finalmente revelado o Grande Plano do General!

Aliança Neg

Parte 2

INFILTRADOS

"Aliança Negra" é uma aventura que se passa em Arton, cenário de campanha de Tormenta, o mundo de fantasia medieval da DRAGÃO BRASIL. Ela vai colocar os personagens jogadores contra uma das maiores ameaças que pairam sobre este mundo: o general Thwor Ironfist e a Aliança Negra dos goblinóides.

No livro básico de **Tormenta** foi revelado sobre o general bugbear Thwor Ironfist, que uniu diversas tribos de goblins, hobgoblins, bugbears, orcs e ogres em um exército nunca antes visto. Esse exército começou uma campanha de conquistas, mas parou abruptamente diante da cidade Khalifor. Ninguém sabe exatamente o porquê.

"Infiltrados" é a segunda e última parte de "Aliança Negra", a aventura onde os jogadores são enviados para descobrir esse mistério, um dos segredos que mais preocupam a população de Khalifor.

Na primeira parte, "Os Túneis Scretos", os heróis foram contratados por Vladislav Tpish (com a "ajuda" de Katabrok) e Ghallen Forandi, líder do conselho regente de Khalifor, para ajudar a cidade murada. O famoso necromante usou uma magia especial para transformar os heróis temporariamente em goblinóides, para que eles pudessem entrar no exército de Thwor sem levantar suspeitas. Os heróis, já transformados, utilizaram-se de uma passagem secreta há muito abandonada (e habitada por monstros) para atingir o território inimigo.

Agora, já nas proximidades de um dos maiores acampamentos de goblinóides, os heróis precisam conseguir informações secretas e voltar vivos, antes que o efeito da magia de Vladislav acabe e seu disfarce seja revelado.

Além da aventura em si, "Infiltrados" contém precioso material de campanha para Mestres que desejam rolar aventuras em Lamnor — como um típico acampamento da Aliança Negra e estatísticas de jogo de seus goblinóides. O Mestre pode usar esses elementos em outras aventuras livremente.

Nota: nesta parte da aventura é muito importante que os jogadores saibam resolver situações complicadas sem utilizar a violência, usando apenas interpretação. Se o grupo tentar vencer tudo que encontrar pela frente com espadas e magias, invariavelmente vai fracassar — não há como um único grupo de aventureiros derrotar um dos maiores acampamentos de goblinóides armados de toda Arton!

Parte 1 • Primeiro Contato

Como já foi dito na primeira parte da aventura, assim que conseguem sair dos túneis secretos, os heróis encontram uma estrada muito usada pelos monstros. Qualquer um pode perceber pegadas de várias raças de goblinóides, lobos, cavalos e rastros de carroças muito pesadas.

A estrada fica no sentido norte-sul. Seguindo para o norte, ela leva de volta para Khalifor. Na remota hipótese de que os jogadores decidam ir nessa direção, eles vão encontrar uma patrulha hobgoblin voltando para o acampamento, depois de cumprir seu turno. Eles tomarão os jogadores como um grupo de batedores ou mensageiros.

Caso os heróis sigam para o sul, chegarão até um pequeno acampamento hobgoblin, com cerca de trinta cabanas. Este acampamento de pequeno porte foi construído como ponto de descanso para as tropas, grupos de vigia e batedores enviados para as proximidades de Khalifor.

Ali os heróis também serão considerados um grupo de batedores ou mensageiros. Caso façam muitas perguntas, os hobgoblins vão suspeitar que eles são na verdade espiões ou inspetores de Thwor, tentando saber se as tropas estão obedecendo aos comandos do general — e

vão colaborar em tudo que puderem, mostrando a maior eficiência possível.

Por enquanto os hobgoblins deste acampamento não têm nenhuma razão para suspeitar que os heróis sejam humanos e semi-humanos transformados (a menos que eles façam alguma GRANDE bobagem!). Além dos boatos que os heróis podem conseguir entre os hobgoblins (veja o quadro na página 22), eles descobrem que existe um acampamento chamado Teer Challack ("Vitória dos Fortes" na língua dos bugbears) bem maior, a meio dia de viagem a pé, na direção leste.

Esta é a primeira oportunidade para os jogadores se acostumarem com os "novos corpos", ensaiando bem suas explicações e métodos para falar com os goblinóides. O Mestre deve lembrar que eles têm dificuldades para se comunicar, pois carregam apenas dois amuletos que traduzem os idiomas orc e goblin (este último permite entender 40% da língua hobgoblin).

A patrulha que os heróis encontram caso rumem para o norte é constituída por oito soldados e um tenente. No acampamento eles encontram mais trinta soldados e seis tenentes. Um deles, Dubek, é o oficial responsável pelo acampamento.

Caso os jogadores façam alguma bobagem e estraguem seu disfarce, existe ainda uma chance de que consigam vercer todos os hobgoblins deste acampamento — para eliminar as testemunhas — e prosseguir com a missão sem despertar suspeitas.

Parte 2 • Teer Challack

Uma trilha a oeste do acampamento hobgoblin leva para leste, na direção de Teer Challack.

Durante a viagem, que deve levar seis horas, a cada hora existe uma chance em seis (1 em 1d6) de um encontro com um grupo goblin, hobgoblin ou bugbear. Podem ser mais patrulhas, destacamentos de tropas, grupos de batedores e outras unidades militares de Thwor. Novamente, estes encontros podem servir como treino para que os heróis aprendam a lidar com os goblinóides sem estragar seu disfarce — estas são suas últimas chances de cometer erros sem arruinar toda a missão.

Nas proximidades do tal acampamento, os aventureiros descobrem que ele é do tamanho de uma cidade! Com mais de um quilômetro de diâmetro, Teer Challack ocupa toda a superfície de um pequeno platô (e um pouco mais) com barracas parecidas agrupadas em distritos, mais ou menos como bairros. O lugar é cercado com muralhas feitas de troncos, com incontáveis postos para acomodar arqueiros. As únicas entradas parecem ser portões guardadas por soldados bugbear e guarnecidos por torres de vigília com arqueiros.

Mesmo a grande distância é possível ouvir a cacofonia de sons e vozes esganiçadas que vem da cidadela goblinóide. O burburinho chega a se equiparar ao mercado de uma grande cidade, ou até mesmo Vectora!

Os personagens podem entrar na cidade de duas maneiras: se juntando a um destacamento que venha do oeste ou norte, ou então inventando uma justificativa. O Mestre deve lembrar que essa justificativa deve ser bem razoável; apesar de serem bugbears, os vigias não são idiotas! Se eles desconfiarem de algo, deixarão os jogadores entrar — mas comunicarão os oficiais e mandarão alguns goblins seguirem os heróis por precaução.

Se os heróis tiverem a idéia REALMENTE ESTÚPIDA de atacar os guardas do portão, eles emitem rugidos de alarme e os arqueiros nas torres revidam com uma saraivada de flechas. Em menos de um minuto ondas e mais ondas de goblins, orcs, bugbears e outros irão para os portões, preparados para lutar.

Os arqueiros hobgoblins que ocupam as torres atiram através de aberturas especialmente preparadas, que lhes dão mais proteção (CA +2 em **AD&D;** DP+2 em **GURPS;** Armadura +1 em **3D&T**).

Parte 3 • Os Distritos Raciais

O modelo de Teer Challack tem sido adotado em todos os grandes acampamentos da Aliança Negra em Lamnor. Ele abriga todas as principais raças que compõem a Aliança, mas cada uma com suas tarefas e vivendo em seus próprios distritos, que funcionam como "bairros".

Dentro de cada distrito os indivíduos se mantêm em relativa ordem. Brigas acontecem aqui e acolá, mas raramente são mortais. O crime por provocar brigas é ficar trancado em uma jaula suspensa na praça central do acampamento, durante um dia ou dois, sendo alvo da zombaria de todos. Lutar com armas dentro do acampamento ou matar alguém costuma ser punido com a morte. Mas é verdade que poucas vezes essas penas chegam a ser aplicadas; a punição normal para brigões costuma ser uma boa e humilhante surra.

Cada distrito tem um líder, um oficial responsável pelos membros de sua raça. Um dos líderes é apontado por Thwor Ironfist como chefe geral do acampamento (em Teer Challack esse chefe é Sawavu, o líder hobgoblin). Os líderes de distrito só obedecem ao chefe geral, ao sumo-sacerdote Gaardalok e ao próprio Thwor.

1. Barreiras/Paliçadas

Uma muralha de troncos inteiros de árvores, arrancados e colocados no lugar com a ajuda de ogres e alguns gigantes, serve como proteção para o acampamento. Além dessa muralha — contendo numerosos suportes de madeira para abrigar arqueiros hobgoblins — existem mais adiante estruturas de madeira com pontas afiadas voltadas para o exterior, na direção de possíveis invasores. Essas estruturas impedem completamente a aproximação de cavalos e carruagens em alta velocidade, exceto pela estrada principal.

2. Armas de Cerco e Destruição Maciça

Entre as barreiras e as barracas dos soldados há um grande espaço onde são mantidas as enormes armas de cerco. Inúmeras catapultas (principalmente), balestras, atiradores de óleo quente, torres móveis para invasão e outras construções de madeira dos hobgoblins são encontradas por aqui — todas em posições estratégicas que permitem ser usadas rapidamente (em três turnos, no máximo), ou removidas do acampamento se necessário.

Juntamente com as armas, aqui também podem ser encontradas barracas de munição, ferramentas e material para reposição e manutenção, protegidas contra chuva e outros efeitos do clima. Um destacamento de 20 hobgoblins, 20 goblins e 4 ogres protege este setor.

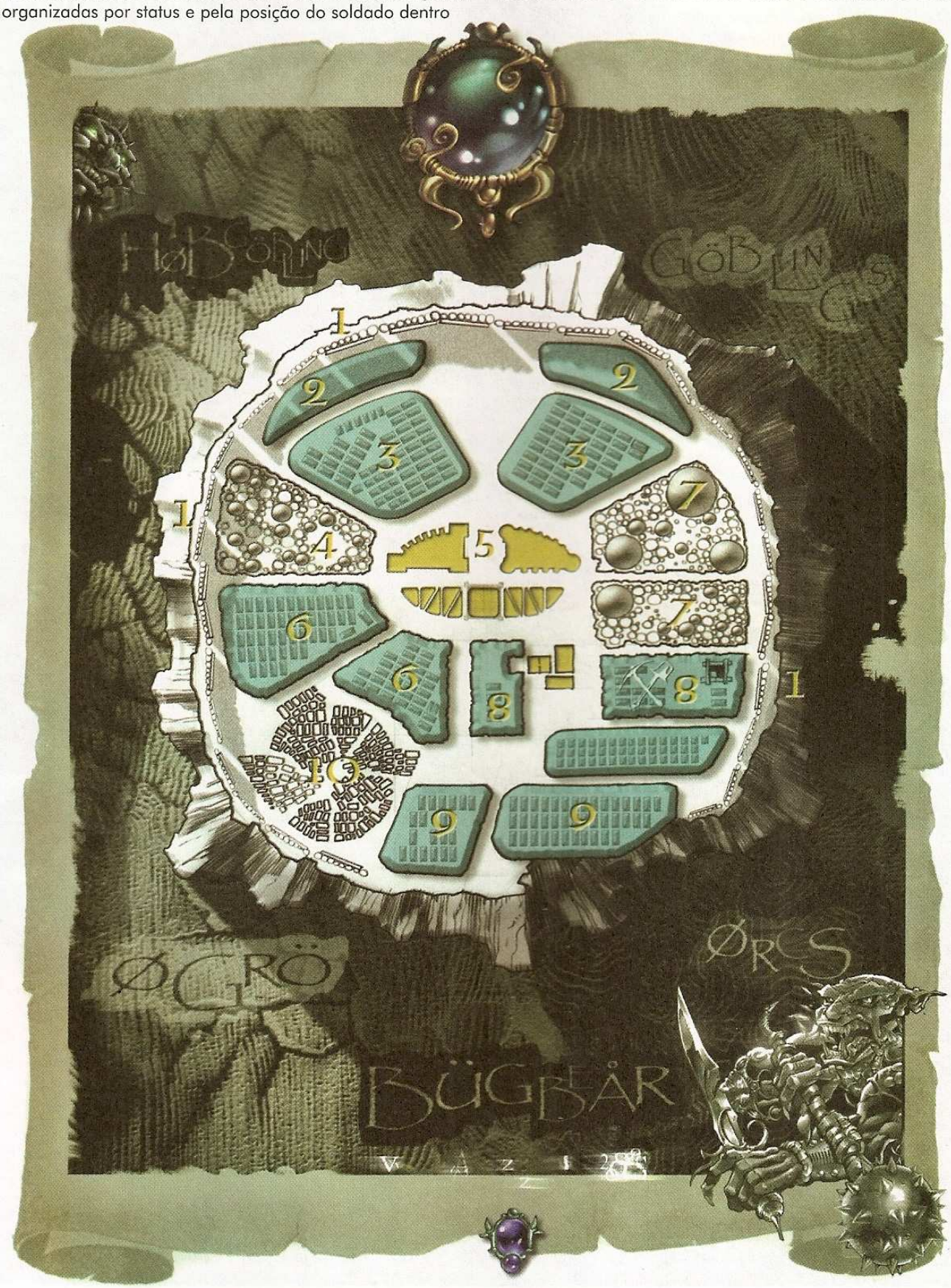
Gaardalok: sumo-sacerdote de Ragnar e braço direito de Thwor Ironfist

3. Arqueiros Hobgoblins

Estes setores abrigam os hobgoblins arqueiros — de todos os goblinóides esta é a raça que melhor sabe lidar com arcos e bestas.

Como em todo acampamento hobgoblin, as tendas são idênticas, limpas e arrumadas em fileiras e colunas iguais, organizadas por status e pela posição do soldado dentro da divisão dos arqueiros. Essa organização reflete a disciplina militar e rígida dos hobgoblins. Os soldados seguem as ordens dos oficiais com fervor e dedicação.

Embora disciplinados e normalmente quietos, nas horas de folga (quando não estão em patrulha ou guarda) eles costumam se reunir em grandes grupos para se divertir à noite. Sua diversão favorita são jogos e competições como



queda-de-braço, arremesso e levantamento de pesos, testes de força e coisas do gênero.

Hobgoblins também lutam por diversão, mas apenas lutas sem armas, que não resultem em ferimentos permanentes. Uma de suas "modalidades" favoritas é lutar sobre um tronco de madeira sobre um fosso escavado, cheio de lama; o primeiro que cair, perde.

Uma boa oportunidade para os heróis infiltrados ganharem a confiança dos hobgoblins é justamente participar desses jogos. Apenas hobgoblins são aceitos nos jogos, mas soldados de outras raças podem assistir, que eles chamam de "colegas de armas" (um outro hobgoblin seria um "irmão de armas"). Os oficiais responsáveis por este setor do acampamento são Drivrark e Rudiak.

A quantidade de arqueiros hobgoblins em Teer Challack é enorme (cerca de 1d6x100+400!), mas apenas uma terça parte permanece no distrito. O restante monta guarda nas muralhas e territórios próximos.

4. Acampamentos Goblins

Logo atrás do distrito hobgoblin estão os acampamentos goblins. Contrastando drasticamente com organização e metodicidade de seus primos maiores, as tendas dos goblins são sujas, rasgadas e puídas. Todo o bairro parece uma enorme favela.

Esse estado de imundície e aparente caos, além de agradar aos goblins, é mantido como uma forma de defesa — pois cada goblin conhece como a palma da mão a complicada e confusa rede de vielas entre os barracos, túneis e rotas de fuga.

O númeto exato de goblins no distrito é impossível de ser calculado — os próprios oficiais do acampamento desistiram de contá-los! Para efeito de manutenção de tropas, estima-se que existem 1d6x1000 goblins nas áreas 4 e 7.

Os goblins deste distrito pertencem às tribos Tacapedras, Rancatripa, e Quebradedodozôtro. Eles são ligeiramente mais fortes que os goblins do setor 7. Quem comanda o distrito é o "Grande Chefe das Tribos" Woirght.

5. Praça Principal

No coração do acampamento existe uma grande área aberta destinada a reuniões e pronunciamentos oficiais. Os julgamentos por crimes, anúncio das sentenças e execuções também são realizados nesse local.

Embora seja o ponto de encontro oficial do acampamento, a Praça Principal não tem espaço suficiente para acolher todos os habitantes ao mesmo tempo. Há um motivo para tal: quando todos se espremem para ouvir as ordens dos chefes, têm a impressão de que o número de soldados é muito maior, aumentando a confiança e moral das tropas. Uma praça aberta e espaçosa causaria exatamente o efeito contrário.

Nesta praça há tendas enormes, que podem ser vistas desde a entrada de Teer Challack, e também um templo em honra ao deus Ragnar — onde o sumo-sacerdote Gaardalok permanece quando está no acampamento. Ele insistiu que o templo fosse construído no centro do acampamento e próximo das instalações dos orcs, para que ele pessoalmente pudesse supervisionar o trabalho que estão executando com os hobgoblins.

Além de Gaardalok, podem ser encontrados no templo cerca de 40 a 50 outros clérigos de Ragnar, em diversas escalas de poder (o Mestre pode se sentir a vontade para criar clérigos com níveis/poder/magias que desejar). Também há guardas bugbears.

Exceto pelo templo, a maior estrutura é a tenda que serve de alojamento para Thwor Ironfist. Embora o General raramente fique no acampamento — afinal, ele coordena operações em toda Lamnor —, Teer Challack é aquele que visita com mais freqüência porque está sediando seu Grande Plano para derrubar Khalifor (veja adiante).

As outras tendas desta área são os aposentos dos chefes bugbears e o refeitório dos oficiais (os soldados têm refeitórios próprios em seus setores, controlados e comandados por eles mesmos). Vale lembrar que um refeitório goblinóide pode ser um lugar dos mais desagradáveis, uma vez que eles comem carne humana...

6. Oficiais

À volta da Praça Principal ficam os alojamentos dos bugbears, considerados pelos outros soldados como os oficiais da Aliança. Acima deles estão os chefes de distrito, o General e o sumo-sacerdote.

Os alojamentos bugbear são mantidos em perfeita ordem, como exemplo para os outros soldados (um exemplo que os goblins se recusam terminantemente a seguir). Eles temem que o General encontre alguma falha ou defeito em seus alojamentos — pois, nesse caso, o responsável seria preso e espancado pelo próprio Thwor.

7. Mais Goblins

Este distrito é muito parecido com os acampamentos goblins das áreas 4. Os goblins que vivem aqui pertencem às tribos Costascumpêlo, Dentespontudos, Zóiocumsangui, Mordiforti e Amigudilobo.

Estes goblins são um pouco mais magros e sociáveis que aqueles da área 4. Falam mais e, quando não estão em patrulha, gastam seu tempo fazendo brincadeiras e piadas uns com os outros. Eles gostam de pregar peças em membros de outras raças também — exceto os bugbears, pois acham que "eles têm muita força e pouco senso de humor".

Uma das brincadeiras favoritas dos goblins é fazer um dos seus roubar algum objeto pessoal de um goblinóide, para em seguida aparecerem sete ou oito goblins muito parecidos, que ficam se acusando mutuamente. O tal objeto roubado é passado de um para outro, para aumentar a confusão. Eles mantêm a farsa até que a vítima perca a paciência. As vítimas favoritas dessa peça são os ogres, que ficam realmente confusos com isso.

A parte marcada 7A é reservada à tribo Amigudilobo — a cavalaria goblin, que cavalga enormes lobos. Esses lobos (chamados pelos goblins de Worgs) têm alguma inteligência, e são tão malignos quanto seus cuidadores. Existem mais de 100 de machos e fêmeas, mais 40 filhotes.

O líder dessa região (inclusive 7A) é um goblin enorme e gordo chamado Bragendar.

8. Escavação dos Orcs

Como parte essencial do Grande Plano de Thwor, todos os orcs foram alojados em uma posição bem protegida no acampamento. Graças às habilidades mineiras desta raça, combinadas com sua força e disposição para o trabalho pesado (goblins também sabem escavar minas, mas são muito fracos e preguiçosos; um orc faz o trabalho de vinte goblins!), o General está empregando os orcs como escavadores de minério em vez de soldados.

O trabalho dos orcs não é aparente à distância. Aqui em Teer Challack, seguindo ordens dos oficiais bugbears, eles começaram a escavar uma enorme mina. Ao contrário do que se imagina, nem todas as minas se parecem com buracos na base de montanhas; algumas (como esta) são buracos no chão, que descem até chegar a uma rede túneis que levam até os veios minerais. Os mineiros extraem o metal (ou qualquer outro mineral, como carvão) através de uma série de elevadores manuais.

A mina de Teer Challack é essencialmente uma mina de carvão, mas veios de ferro também foram encontrados. Por ordens do próprio Thwor, ambos as jazidas estão sendo exploradas, assim como um gigantesco túnel que está sendo escavado.

É muito pouco provável que os jogadores encontrem algum orc, muito menos conseguiram falar com ele. Todos os orcs encontrados estarão completamente sujos de carvão. Personagens anões perceberão com facilidade que eles estiveram trabalhando em uma mina.

Existem alojamentos para os orcs que não estão em seu turno de trabalho. Cerca de um terço da população de orcs do acampamento fica nos alojamentos um certo tempo, pois eles trabalham em três turnos (dois trabalham, um descansa). Os orcs não têm exatamente um líder de distrito como as outras raças, mas eles obedecem a certo número de capatazes — e estes respondem a Grrlurk, o coordenador das minas.

Existem cerca de 1d6x100 orcs em Teer Challack.

9. Infantaria Hobgoblin

Este lugar lembra muito os alojamentos dos hobgoblins arqueiros da área 3, mas os próprios soldados da infantaria hobgoblin se separaram dos arqueiros. Eles acreditam que os membros da infantaria são os soldados de verdade, e que ser arqueiro é para covardes! Os oficiais (e os arqueiros, é claro) têm opinião diferente; por esse motivo nenhum soldado hobgoblin vai dizer o que realmente pensa dos arqueiros.

A infantaria tem o mesmo número de integrantes que o destacamento dos arqueiros, mas com melhores armaduras e armas de combate corpo-a-corpo. Em todos os outros aspectos os alojamentos são idênticos, mas existe grande rivalidade entre arqueiros e soldados para saber quem tem o distrito mais limpo, organizado, eficiente...

O responsável pelos alojamentos da infantaria é um hobgoblin enorme (ele tem sangue de ogre) chamado Sawavu. Ele tem um machado mágico (+2 em **AD&D;** +2 no NH e dano em **GURPS;** Arma Especial em **3D&T**).

10. Acampamento Ogre

O distrito onde se concentram os ogres mais se parece com uma pequena aldeia, com uma fogueira no centro e cabanas ao seu redor. Essas cabanas são rudes e mal-acabadas, feitas com pedaços de árvores, peles e restos de caravanas saqueadas.

De todos os integrantes da Aliança, os ogres são os mais idiotas, facilmente enganados ou ludibriados — e mais facilmente ainda irritados. Por esses motivos, os outros goblinóides pouco falam ou interagem com eles. Os heróis que se infiltrarem nos acampamentos dos ogres muito pouco descobrirão, além de correrem o risco de entrar em uma das constantes brigas que ocorrem praticamente sem motivo. O "chefe" dos ogres é Grumar.

Parte 4 • A Visita do General

Supondo que os heróis consigam entrar em Teer Challack, eles terão algum tempo para explorar o acampamento e procurar pistas do Grande Plano de Thwor. Em certo momento (ou seja, quando o Mestre achar conveniente), acontece o seguinte...

Súbito, todos os goblinóides perdem subitamente qualquer interesse pelos heróis. Eles largam tudo o que estavam fazendo, uma comoção geral percorre o acampamento, seguida de burburinhos e gritos: "É ele! É ele! O General! O General!"

Quando os heróis conseguem ver o que realmente está acontecendo, percebem uma enorme figura entrando no acampamento, acompanhada por uma comitiva de bugbears. Mesmo ao lado dos enormes goblins gigantes, a tal figura parece ainda maior e mais assustadora. Em seus olhos pode-se ver faiscar uma inteligência inumana e uma fúria sem tamanho.

É o próprio Thwor Ironfist em pessoa!

O Mestre deve descrever o clima de fascinação com que o Grande General é recebido por suas tropas. Os goblinóides veneram Thwor como a um deus, em um misto de devoção, medo e assombro.

Ele logo chega à Praça Principal do acampamento — onde o sacerdote Gaardalok o aguarda. O General parece estar supervisionando o acampamento, passando em revista seus oficiais e ouvindo relatos de diversas operações menores. Enquanto ouve ele devora um grande pedaço de carne que parece ter pertencido a um elfo...

Não acreditamos que seja necessário dizer, mas mesmo assim lá vai: qualquer tentativa dos personagens jogadores de atacar Thwor Ironfist neste momento vai invariavelmente resultar em suas mortes.

Parte 5 • Trazendo Más Notícias

— Ei, vocês aí! — rosna alguém no idioma bugbear.

Enquanto os heróis observam o General, subitamente são chamados por um oficial bugbear. No mesmo instante todos os outros goblinóides que estavam amontoados ali se afastam rapidamente, deixando os heróis sozinhos em uma pequena "clareira".

— Sim, vocês — o oficial se aproxima e diz. — O chefe da divisão ordena que vocês apresentem uma mensagem especial para o General Thwor!

"Vocês devem dizer a ele que o trabalho nas minas está fora do prazo por causa dos desmoronamentos. Estamos atrasados em duas semanas. Digam que este é o relatório do Coordenador das Minas, Grrlurk."

Na verdade, este oficial bugbear de nome Kasleck tinha ele próprio a desagradável missão de dar estas más notícias para o General, mas teme ser punido. Por isso ele prefere delegar a tarefa a algum trouxa (ou um grupo deles...), como sempre faz.

Depois de passar adiante a batata-quente, Kasleck vai embora. Qualquer pergunta ou reclamação dos heróis será respondida com rosnados ("Por acaso vocês pretendem desobedecer a ordem de um oficial?! Talvez uns dias na jaula façam vocês mudarem de idéia..."). À sua volta, os outros goblinóides murmuram coisas como "Coitados!" ou "Eles eram caras legais..."

O caminho entre eles e o General se abre como que por

mágica. Eles não encontram nenhuma dificuldade em se aproximar de Thwor e Gaardalok. Apenas são abordados por oficiais da comitiva; caso digam a verdade e mencionem o nome de Kasleck, os oficiais lançam um olhar matreiro ao bugbear e um deles rosna: "Aquele covarde! Sempre usando soldados rasos para dar más notícias. Muito bem, podem passar."

Ao notar o grupo, Thwor gesticula para que se aproximem enquanto termina de limpar o fêmur de elfo que mastigava. Gaardalok observa o grupo de forma desconfiada, soerguendo uma sombrancelha.

— Então? — rosna o General, em idioma bugbear. — O que querem?

Enquanto ouve sobre o atraso de seu Grande Plano, Thwor tritura com uma só mão o fêmur de elfo que segurava. Considerando que o grupo deu a notícia de forma direta e sem enrolação, Thwor responde:

— O Grande Plano não será detido. E vocês serão devidamente recompensados por me trazer tal notícia...

Thwor dirige-se para sua tenda, perdendo o interesse nos heróis. Gaardalok o acompanha, mas ainda mantendo um olhar de suspeita sobre o grupo.

— Fiquem por perto — diz o clérigo. — Posso ter um novo trabalho para vocês.

Esta situação toda serve apenas para assustar um pouco os jogadores, fazendo-os acreditar que Thwor é daqueles vilões que matam os portadores de más notícias.

Talvez os heróis decidam que vale a pena aproveitar esta chance para tentar matar Thwor Ironfist, mesmo sacrificando suas próprias vidas — um elfo vingativo bem que poderia pensar nesse tipo de coisa. As estatísticas de jogo de Thwor e Gaardalok aparecem em **Tormenta** e **Panteão,** respectivamente. Mesmo na remota hipótese de que os heróis vençam, Thowr não poderá morrer — ele é imortal. Voltará à vida dias mais tarde. A única forma de matá-lo é com a flecha de fogo citada na antiga profecia bugbear (e até agora ninguém sabe de que se trata).

Parte 6 • O Grande Plano

Se até agora os heróis não descobriram nada sobre o Grande Plano de Thwor para derrubar Khalifor, esta é a grande oportunidade. Gaardalok decidiu usá-los como mensageiros mais uma vez...

Depois de ficar algum tempo na tenda, o General começa uma revista em cada distrito do acampamento — enquanto Gaardalok ruma para o templo de Ragnar e convoca os personagens jogadores para que o acompanhem.

— Vocês devem levar uma nova mensagem para o General — ele diz. — Vocês vão encontrá-lo agora no distrito dos orcs, inspecionando a mina. A mensagem está neste

A Carruagem de Ragnar: a grande máquina de guerra hobgoblin

Rumores e Boatos

Sempre que os personagens jogadores conseguem ganhar a confiança de algum integrante da Aliança Negra, podem descobrir um ou mais entre os seguintes boatos. (Claro que apenas o Mestre decide quais são mesmo verdadeiros...)

• Ninguém gosta dos goblins na Aliança Negra. Eles só servem como bucha-de-canhão.

• Gaardalok, o sumo-sacerdote de Ragnar e braço direito do General, está armazenando cadáveres em algum lugar secreto: ele planeja erguer um exército de mortos-vivos.

• Thwor Ironfist é o próprio deus Ragnar, que veio a Arton na forma de um avatar. Vários goblins testemunharam quando ele foi atacado e recebeu dúzias de golpes sem nada sofrer.

• O Grande Plano do General para derrubar Khalifor envolve uma máquina de guerra enorme, quase do tamanho de uma aldeia, inventada pelos hobgoblins e construída pelos orcs (este boato é, definitivamente, verdadeiro).

• Os planos originais dos motores a vapor que movem a máquina de guerra foram roubados por goblins do gnomo Lorde Niebling de Valkaria. Os hobgoblins fizeram muitos experimentos (que resultaram em inúmeras explosões...) até finalmente entender os planos.

• O General confia mais nos hobgoblins do que em qualquer outra raça.

• Originalmente este acampamento servia como base de ataque contra Khalifor; agora ele está sediando o Grande Plano do General.

• A princesa elfa Tanya, raptada por Thwor Ironfist e oferecida como prova de confiança aos hobgoblins, ainda vive. Ela é prisioneira em Lenórien (hoje chamada Rarnaakk e ocupada por hobgoblins).

• O General fez uma aliança com vários dragões; quando eles chegarem, vão dar apoio aéreo ao ataque da máquina de guerra.

• O General concebeu o Grande Plano logo após retornar de sua viagem pelo continente artoniano.

• O sumo-sacerdote Gaardalok encontrou um portal para o inferno e está chamando demônios para lutar ao lado dos goblinóides.

• Os bugbear organizam caçadas aos trogloditas de Lamnor para extrair deles seu óleo malcheiroso; eles sabem armazenar esse óleo em frascos que, quando arremessados, quebram e enfraquecem os inimigos (o óleo dos trogloditas só afeta humanos e semi-humanos). Todos os oficiais bugbear da Aliança carregam pelo menos um desses frascos consigo.

• A princesa Tanya é prima de Niele, a maga elfa mais poderosa de Arton. Isso é algo que preocupa MUITO os hobgoblins de Rarnaakk...

• Os orcs deste acampamento estão ficando mais fortes, de tanto trabalhar nas minas.

• Como plano de apoio, os orcs foram convocados para escavar um túnel que vai até os alicerces de Khalifor; eles pretendem enfraquecer as fundações dos muros para fazê-los ruir.

pergaminho. Agora vão!

O pergaminho (feito com pele de elfo) traz uma mensagem em idioma bugbear. Ela diz o seguinte:

• A construção da Carruagem de Ragnar prossegue conforme planejado.

• As alterações que os hobgoblins realizaram nos planos roubados do lorde funcionaram bem, apesar das explosões durante os testes do primeiros motores e dos desabamentos que elas causaram.

• Os orcs estão conseguindo extrair minério de ferro de boa qualidade das minas, contrariando as primeiras previsões. O carvão que é retirado das minas serve perfeitamente como combustível para a máquina.

• As "bolas de explosão" funcionam perfeitamente e estão ajudando muito na abertura do túnel de saída para a Carruagem de Ragnar.

As tais "bolas de explosão" são bombas rudes, cuja construção foi revelada por um mago ni-tamurense capturado, torturado e morto, posteriormente.

Uma nota: embora finja o contrário, Gaardalok SABE quem os heróis são na realidade. Mas, como seus próprios objetivos são ligeiramente diferentes dos interesses de Thwor (sejam quais forem), por algum motivo ele QUER que os aventureiros sejam bem sucedidos.

Parte 7 • A Carruagem de Ragnar

De posse do pergaminho, os heróis têm duas escolhas básicas: tentar sair do acampamento agora, levando o pergaminho de volta para Khalifor como prova (conseguir isso já seria uma missão bem sucedida); ou prosseguir com a farsa e rumar para o distrito dos orcs, para tentar descobrir mais sobre essa tal Carruagem.

No distrito dos orcs fica a entrada para as minas. Essa entrada se parece com um elevador, com pesos e contrapesos, operado por meia dúzia de orcs, que pode descer até mesmo trinta pessoas em uma mesma viagem. Além do elevador, a entrada tem um tipo de proteção contra o clima e possíveis invasores. A única entrada é pela frente, onde ficam sempre oito guardas bugbear.

Os guardas na entrada da mina irão reconhecer os papéis de Gaardalok e tratar os heróis como os "grandes mensageiros", deixando-os passar. Dois deles acompanham os personagens até onde está o General (poupando perguntas que acabariam por denunciar os invasores), descendo de elevador uns quarenta metros abaixo do nível do solo.

Eles irão passar por vários túneis onde os orcs estão extraindo ferro e carvão (qualquer anão no grupo irá reconhecer os minérios brutos de ferro, e qualquer pessoa perceberá que os orcs também estão extraindo carvão). A mina é enorme e parece um labirinto, com túneis muito bem construídos e muito firmes: os anões do grupo também irão notar que a construção da mina tem qualidade muito superior ao normal para os orcs.

Depois de alguns minutos os heróis chegarão a uma câmara enorme, com mais de cem metros de diâmetro. Iluminada por várias lanternas e tochas, seu conteúdo chama muita atenção...

Ela abriga uma gigantesca máquina metálica, similar a um enorme barril com pernas mecânicas de aranha. De-

zenas de hobgoblins e orcs estão trabalhando na terrível máquina, fixando placas de ferro, parafusando engrenagens e carregando peças de um lado para outro.

A máquina parece saída de um pesadelo. Quando estiver pronta, deverá medir pelo menos trinta metros de comprimento e vinte de diâmetro. Ela tem uma profusão de braços que terminam em pinças, machados e aparelhos que possivelmente disparam algo (talvez fogo ou óleo quente). Muitas chaminés metálicas no topo expelem vapor e fumaça.

Diante da máquina está sendo realizada a escavação de um túnel grande o bastante para permitir sua passagem. Esse túnel é mencionado no pergaminho.

Esta é a Carruagem de Ragnar, uma máquina construída a partir de projetos roubados de Lorde Niebling, o gnomo. É uma espécie de máquina a vapor, que os hobgoblins aperfeiçoaram para se tornar um bizarro tipo de "tanque". Depois de várias tentativas, o General conseguiu um projeto que (aparentemente) funciona. Agora, com a máquina próxima de sua conclusão, ele ordenou a escavação de um túnel para permitir que a monstruosidade apareça mais perto de Khalifor.

A idéia é que a Carruagem de Ragnar saia do solo perto de Khalifor com uma grande explosão, mostrando o poder dos goblinóides e tomando a cidade. Se conseguir invadir Khalifor de acordo com seus planos, Thwor vai aprovar a eficiência da máquina e ordenar a construção de outras.

Caso os jogadores pensem em sabotar a máquina, lembre-os que estão sob o olhar atento de dois bugbears. Depois de entregar o pergaminho para o General, os personagens serão conduzidos para fora das minas "para não atrapalhar". Uma vez fora, espera-se que não tenham mais problemas para sair do acampamento com a informação que vieram procurar.

Parte 8 • Voltando para Casa

De posse das informações, os heróis devem sair do acampamento — o que não se mostrará tão difícil assim. A menos que façam alguma besteira muito grande, a saída será tranquila; eles já são razoavelmente conhecidos no lugar como "os mensageiros do General", e podem circular com certa liberdade.

Fora do acampamento, eles podem retornar a Khalifor pela mesma passagem que usaram na primeira parte da aventura (mas terão que lidar com quaisquer monstros que tenham sobrevivido à sua visita anterior).

Uma vez que eles reapareçam no Escudo da Resistência, Dulcina estará esperando para recebê-los. Ela vai abrigar os heróis na estalagem até passar o efeito da magia de Vladislav (não seria saudável para eles circular pela cidade como goblinóides...) ou até que o necromante chegue.

Na manhã seguinte, Vladislav e Ghallen aparecem na estalagem e ouvem com atenção tudo que os heróis têm para contar. Vlad parece mais interessado em detalhes sobre o comportamento e cultura das criaturas, enquanto Ghallen quer saber sobre a estrutura do acampamento (um mapa seria bem vindo). Ambos ficam impressionados quando os heróis citam a presença pessoal do próprio Thwor Ironfist, e mais ainda quando falam sobre a tal máquina. Ghallen fica pálido como um fantasma.

— Tudo isso é deveras perturbador — diz Vladislav, levantando-se e esfregando o queixo com uma das mãos. — Assustador, até.

"A simples idéia de que essa Aliança Negra esteja se valendo de tamanhos avanços tecnológicos pode trazer problemas além da consideração de nossos governantes. Ainda mais se levarmos em conta um novo fator à nossa situação: mesmo que eu consiga convencer o próprio Rei Thormy — que não tem motivo algum para suspeitar de minha palavra, devo acrescentar —, os outros governantes do Reinado podem não acreditar em nossa missiva, dada a ausência de provas materiais. Eu mesmo quase não acredito, não fossem vocês os portadores de tão importantes informações."

Epílogo • Possibilidades

— Partirei imediatamente para Valkaria — prossegue Vladislav. — Irei sozinho ou com Katabrok (o que, afinal de contas, é quase a mesma coisa...) para não levantar suspeitas. Somos ambos muito gratos a vocês pelo cumprimento da missão. Acredito que Ghallen irá recompensá-los, não?"

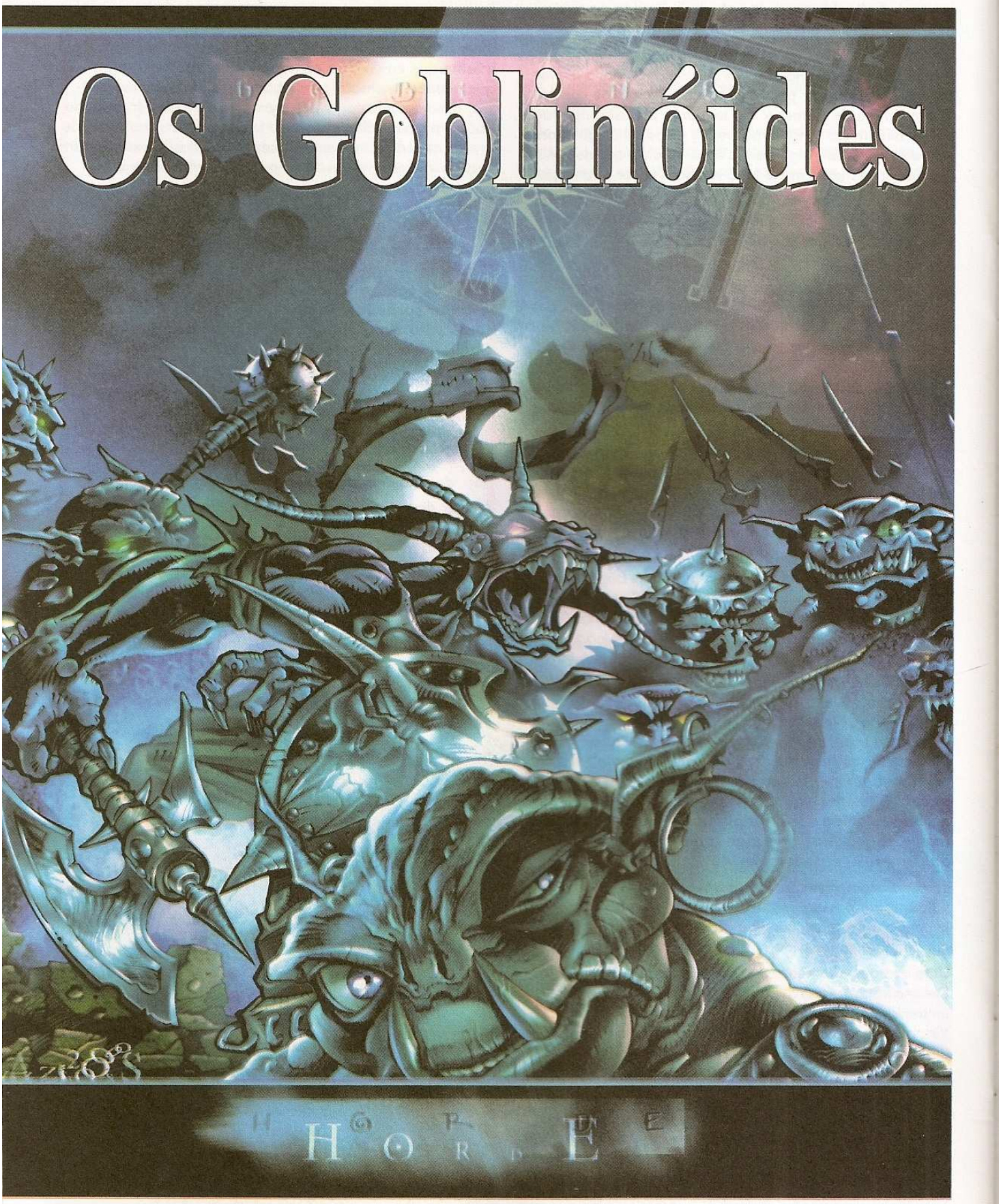
Ghallen paga aos heróis o valor combinado e um bônus extra (um item mágico, equipamento comum, cavalos ou coisas assim). Ele também convida os personagens para ficar na cidade e tomar parte na guerra que virá.

Os personagens jogadores podem ficar em Khalifor ou não, dependendo de sua própria decisão.

Apesar dos segredos revelados durante esta aventura, especialmente o Grande Plano de Thwor Ironfist, a conclusão da missão não muda muito o destino de Arton. Os líderes do Reinado em geral vão continuar acreditando que a Aliança Negra é apenas uma lenda — ou, na melhor das hipóteses, uma ameaça menos perigosa que a Tormenta. O perigo continua...

ROGÉRIO "KATABROK" SALADINO

Os Goblinóides



Estas são informações gerais sobre os goblinóides que compõem a Aliança Negra. Alguns não correspondem aos "goblinóides típicos" vistos em outros livros ou suplementos. O Mestre pode utilizá-las não apenas nesta aventura, mas também em qualquer campanha situada em Lamnor.

Muitos valores aparecem separados por uma barra, porque servem para representar dois tipos de goblinóides. Por exemplo, Subchefes/Chefes Goblin têm, em AD&D, DV 1+1/2. Isso quer dizer que um Subchefe tem 1+1 Dados de Vida, enquanto um Chefe tem 2 DVs.

Soldado Goblin

AD&D: CA 7, Mov 6, DV 1-1, Tac0 19, Nº de Ataques 1 ou 2, dano de 1d6 ou 1d6/1d6 (espada curta ou arco curto), tamanho P (1m), moral 12, 20 XP cada

GURPS: ST 9, DX 12, IQ 10, HT 10, Movimento 5, Esquiva 5, DP 0, RD 1, dano de 1d, tamanho 1

3D&T: F0, H1, R1, A0, PdF0-1

Subchefe/Chefe Goblin

AD&D: CA 6/4, Mov 6, DV 1+1/2, Tac0 18, Nº de Ataques 1 ou 2, dano de 1d8 ou 1d6/1d6 (machado de batalha ou arco curto), tamanho P (1m), moral 12, 35/40 XP cada

GURPS: ST 10/11, DX 12/14, IQ 10/12, HT 11/13, Movimento 6/7, Esquiva 6/7, DP 1/2, RD 2/4, dano de 1d+2/2d, tamanho 1

3D&T: F0, H1, R1, A1, PdF0-3

Xamã Goblin

AD&D: CA 7, Mov 6, DV 2, Tac0 19, Nº de Ataques 1, dano de 1d6 (maça) ou magia, tamanho P (1m) moral 12, 40 XP cada

GURPS: ST 9, DX 10, IQ 12, HT 12, Movimento 5, Esquiva 5, DP 0, RD 2, dano de 1d-1, tamanho 1, NH 12 em 4-6 Mágicas de uma única escola

3D&T: F0, H0, R1, A0, PdF0, Clericato, Água 1-2, Terra 1-2, Trevas 1-2

Cavaleiro Goblin

AD&D: CA 6, Mov 6, DV 1+1, Tac0 18, Nº de Ataques 1, dano de 1d6 (espada curta), tamanho P (1m), moral 12, 35 XP cada

GURPS: ST 9, DX 12, IQ 10, HT 10, Movimento 5, Esquiva 5, DP 0, RD 1, dano de 1d, tamanho 1

3D&T: F0, H1, R1, A0, PdF0, Animais (apenas lobos), Aliado (Lobo Worg)

Lobo Worg

AD&D: CA 6; Mov 18; DV 3+3; Tac0 17; Nº de Ataques 1; dano de 2d4 (mordida); tamanho M (1,70m); moral 12, 120 XP cada

GURPS: ST 13-16, DX 12, IQ 4, HT 13-17, Movimento 7, Esquiva 6, DP 1, RD 1, dano de 1d, tamanho 1

3D&T: F1, H1, R1-2, A0, PdF0, Sobrevivência

Arqueiro/Soldado Hobgoblin

AD&D: CA 5, Mov 9, DV 1+1, Tac0 19 (18 c/ arco), Nº de Ataques 1 ou 2, dano de 1d8 ou 1d8/1d8 (espada longa, machado de batalha ou arco longo), tamanho M (1,90m), moral 14, 35 XP cada

GURPS: ST 12-14, DX 12-15, IQ 10-12, HT 12-15, Movimento 6-7, Esquiva 6-7, DP 2, RD 2-6, dano de 1d/1d+2, tamanho 1

3D&T: F1/2, H2/1-2, R1-2/2, A1-3, PdF1-3/0

Sargento/Capitão Hobgoblin

AD&D: CA 3/2, Mov 9, DV 3/6, Tac0 17/14, Nº de Ataques 2, dano de 1d8+1 (espada longa ou arco longo), tamanho M (1,90m), moral 16, 65/120 XP cada

GURPS: ST 13-15, DX 13-15/16, IQ 12-14/14, HT 12-14/15-17, Movimento 7/8, Esquiva 7/8, DP 2/3, RD 4/8, dano de 1d+2/2d, tamanho 1

3D&T: F1-3, H2-3, R2-3, A2-3, PdF1-3

Xamã Hobgoblin

AD&D: CA 5, Mov 9, DV 1+1, Tac0 19, Nº de Ataques 1, dano de 1d6 (clava) ou magia, tamanho M (1,90m), moral 15, 70 XP cada

GURPS: ST 12, DX 10-12, IQ 12-15, HT 12-14, Movimento 6, Esquiva 6, DP 2, RD 2, dano de 1d, tamanho 1, NH 13 em 6-8 Mágicas de uma única escola

3D&T: F1, H1, R1, A1, PdF0, Clericato, Água 1-2, Fogo 0-1, Terra 1-3, Trevas 1-2

Soldado/Capitão Bugbear

AD&D: CA 5/3, Mov 9, DV 3+1/4, Tac0 17/15, Nº de Ataques 1, dano de 1d8+2 (espada longa ou machado + Força) ou 2d4+4 (espada de lâmina larga ou maça-estrela + Força), tamanho G (2,10m/2,50m), moral 15/16, 120/175 XP cada

GURPS: ST 16-20, DX 13-15/14-16, IQ 10-12/11-14, HT 14-18/15-20, Movimento 6-8, Esquiva 6-8, DP 2/4, RD 2-6/4-10, dano de 2d/2d+2, tamanho 1

3D&T: F2-3/3-4, H2/3, R3/4, A1-2/2-3, PdF0/1-3

Xamã Bugbear

AD&D: CA 3, Mov 9, DV 3+1, Tac0 17, Nº de Ataques 1, dano de 1d6+2 (maça ou clava + Força) ou magia, tamanho G (2,10m), moral 16, 240 XP cada

GURPS: ST 16, DX 13-15, IQ 11-15, HT 14-18, Movimento 6-7, Esquiva 6-7, DP 3, RD 2-8, dano de 2d, tamanho 1

3D&T: F2, H2-3, R3, A2-3, PdF0, Clericato, Ar 1, Água 1-2, Fogo 1, Terra 1-3, Trevas 1-2

Mineiro/Capataz Orc

AD&D: CA 8, Mov 12, DV 2/3, Tac0 19/17, Nº de Ataques 1, dano de 1d6+1 (pá ou picareta), tamanho M (1,80m/190m), moral 13/14, 35/65 XP cada

GURPS: ST 12-16, DX 10-15, IQ 9-14, HT 12-18, Movimento 5-7, Esquiva 5-7, DP 0-2/1-2, RD 0-2/2-4, dano de 2d-1, tamanho 1

3D&T: F1-3, H1-2, R1-3, A0-2, PdF0-1

Soldado/Chefe Ogre

AD&D: CA 5/3, Mov 6, DV 4+1/6, Tac0 17/13, Nº de Ataques 1, dano de 1d10 (punho), 2d6+6 (clava) ou 1d12+6 (machado de batalha), tamanho G (3m), moral 12/13, 270/900 XP cada

GURPS: ST 18-20/20-22, DX 10-14/12-15, IQ 7-10/9-12, HT 16-20/18-22, Movimento 4-6, Esquiva 4-6, DP 2-3/3-4, RD 2-6/6-10, dano de 2d+2/3d+2, tamanho 1

3D&T: F3-4/4-5, H1-3/2-3, R3-4/4-5, A1-2/2-3, PdF1-2, Inculto (mesmo para goblinóides!)

ENCHENDO OS DEDOS

Os anéis mágicos, encontrados pelos heróis em meio aos tesouros, costumam ser bem traiçoeiros: podem ter poderes complicados de usar, podem ser inúteis para a maioria das claasses de personagem, ou — pior — podem estar amaldiçoados! O Mestre geralmente acha divertido observar as tentativas dos heróis de descobrir a serventia do anel mágico que acharam. Eles podem acabar aprendendo por tentativa e erro, por alguma inscrição no anel que indique seu uso, ou com ajuda de algum NPC que conhece os poderes do anel e pode revelá-los — mediante uma quantia módica, talvez.

Trazemos aqui sete novos tipos de anéis mágicos para suas aventuras. Aproveite!

Anel da Lotação

Todos os anéis mágicos do mundo de Arton têm uma séria limitação: só podem ser usados um em cada mão, ou nenhum deles funcionará. Existe, contudo, um anel raro criado por um feiticeiro inconformado — que tinha muitos anéis mágicos, mas não podia usar todos ao mesmo tempo.

O usuário de um Anel da Lotação pode usar vários anéis mágicos em ambas as mãos, sem que seus poderes sejam anulados. O Anel da Lotação não tem quaisquer outros poderes.

Anéis de Conversação

Este anel não é originário de Arton. Foi criado pelo grande feiticeiro Kurak Iapetus, um dos magos imperiais da corte de Azoun IV, para se comunicar com sua esposa Lamara Silverfruir durante as guerras que assolaram o continente sagrado há vários anos. Lamara estava grávida do primeiro filho do mago, e a comunicação imediata entre eles era imprescindível, em caso de problemas.

Os anéis são feitos de ouro maciço, no formato de alianças de casamento. Funcionam como Anéis de Proteção +1 (melhorando em +1 todos os testes ligados a proteção e resistência). Quando ambos são usados pela mesma pessoa, o efeito será cumulativo (bônus de +2). Se forem usados por pessoas diferentes, contudo, os anéis criarão entre elas uma ligação telepática constante, com duração contínua. O poder dos anéis funcionará apenas entre os usuários, e não com outras pessoas ou criaturas. Os usuários podem se comunicar a até 100 metros de distância. Para distâncias maiores, os anéis permitem o envio de uma única mensagem de até 25 palavras por dia.

Anél da Memória de Goldenhand

Este anel foi encontrado pelo grande guerreiro elfo Kevin Goldenhand, nas catacumbas de Luvithy — um outro nome para Tenebra, a deusa das trevas. Velhos sábios dizem que o anel foi feito de um metal estranho, extraído de um pedaço do céu, que caiu sobre o continente há muitas décadas. O anel desapareceu misteriosamente, e nunca mais foi visto.

Apenas magos podem usar este anel. Em **AD&D**, o anel permite memorizar uma magia extra por dia, de qualquer nível a que ele tenha acesso; em **GURPS**, concede Aptidão Mágica +3 válida para uma única perícia mágica; e em **3D&T**, permite lançar uma única mágica com efeito e/ou dano máximos, uma vez por dia.

Anel Maldito de Luvithy

Este anel foi encontrado entre ruínas de um templo de Tenebra. Muitos guerreiros já usaram este anel, e vários já morreram por causa dele.

Sete novos anéis mágicos para fundir a cuca dos heróis

Quando alguém coloca este anel, sua força aumenta (19 em **AD&D** e **GURPS**; 4 em **3D&T**). Porém, para cada dia de uso, o usuário perde 1 ponto de Constituição/HT/Resistência, até que esse valor chegue a zero e ele morra — ou até retirar o anel. O anel só pode ser removido com anulação de magia, com 80% de chance de sucesso. Depois de removido o anel, a vitalidade perdida retorna 1 ponto por dia.

Anel da Verdade de Papus

Patrick PurpleSkull, conhecido como Papus — que as lendas dizem ter olhos vermelhos como o fogo e cabelos compridos e roxos — criou alguns destes anéis para presentear seus amigos e guerreiros de confiança. Patrick era um poderoso clérigo de uma deusa da magia, e dela invocou o poder para conjurar estes anéis.

O anel é feito de ferro fundido, com pontas quadradas, uma pedra branca e uma negra. Ele precisa ficar no dedo do usuário durante pelo menos 24 horas para que comece a funcionar. Uma vez por dia, o personagem pode fazer uma pergunta ao anel — uma pergunta simples, que possa ser respondida com SIM ou NÃO. Depois ele tira o anel e deixa cair; se a pedra branca cair para cima, a resposta é NÃO. O Mestre deve responder corretamente às perguntas.

Depois de feita a pergunta, o anel deve ser recolocado no dedo — e só poderá responder outra pergunta após mais 24 horas.

Anel do Relâmpago

Este anel foi fabricado pelos anões das montanhas e dado ao guerreiro anão Doomak, há 120 anos. Ele alega que o perdeu em uma pia de banheiro, em uma das inúmeras estalagens em que ficou hospedado durante as guerras — mas nunca se lembra qual era a estalagem. O paradeiro deste anel é desconhecido hoje em dia.

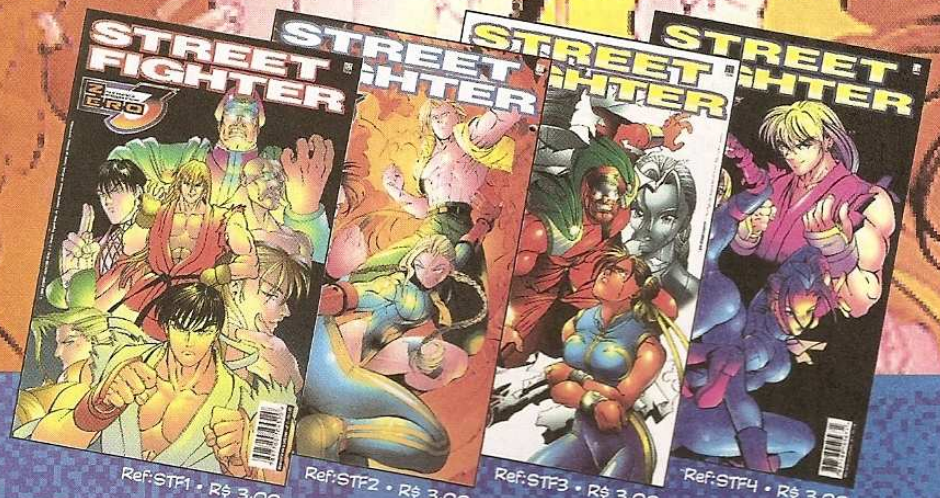
Os poderes deste anel são um pouco caóticos, mas bastante eficazes. Ele libera uma descarga elétrica quando o usuário roga as palavras mágicas "Tzac, Ignomius!" (uma antiga inscrição gravada no anel, cuja tradução é "Frite, lazarento!"). Com isso o anel gera uma poderosa carga elétrica, e o alvo sofrerá 1d6+2 pontos de dano por rodada/turno enquanto estiver sendo seguro pelo usuário do anel, sem direito a testes para resistir. Infelizmente, o próprio usuário também sofre 1d6-2 pontos de dano por rodada/turno durante o funcionamento do anel. Recitar a inscrição leva uma rodada, e não há como proteger-se contra a carga elétrica.

Anel da Luz de Silvermoon

Este pequeno anel, confeccionado pelo mago elfo Questor Silvermoon, é uma grande ajuda no interior de cavernas perigosas. Silvermoon era um elfo, que podia ver bem no escuro, mas percebeu que seus colegas humanos eram muito vulneráveis à escuridão.

O anel pode, à escolha do usuário, irradiar uma luz muito fraca (o bastante para ler um pergaminho) ou muito forte (equivalente à luz do meio-dia, suficiente para penalizar ou fazer fugir muitas criaturas sensíveis à luz). O alcance máximo é de 15 metros em todas as direções. Não tem limite de uso.

STREET FIGHTERS...



Ref:STF1 • R$ 3,00 Ref:STF2 • R$ 3,00 Ref:STF3 • R$ 3,00 Ref:STF4 • R$ 3,00

OU APENAS R$ 5,00
PELA COLEÇÃO COMPLETA!

...OU KOMBATENTES?

Ref:MK1 • R$ 3,00 Ref:MK2 • R$ 3,00 Ref:MK3 • R$ 3,00 Ref:MK4 • R$ 3,00

OU APENAS R$ 5,00
PELA COLEÇÃO COMPLETA!

ESCOLHA OS MELHORES!

Preencha o cupom abaixo (ou tire xerox) e envie com um cheque nominal à Trama Editorial Ltda. Caixa Postal 19113 - CEP 04505-970 - SP/SP.
Se preferir usar seu cartão de crédito, ligue para PABX (011) 829-0591 ou 829-6264. Você pode ainda comprar um vale postal em qualquer agência dos Correios. Você receberá suas revistas em casa, sem despesas de correio. **Preços válidos até 29/02/2000**

Anote os códigos das revistas que deseja receber:

Refs. nºs____,____,____,____,____,____,____,____,____,

Assinale sua forma de pagamento:

❑ Cheque nominal a Trama Editorial Ltda. ou ❑ Vale Postal

❑ cartão de crédito: ❑ visa / ❑ Solo / ❑ American Express

Nome do Titular: .....

Nº do cartão: ..... Validade: ..... / .....

Nome: .....

Endereço: .....

Bairro: ..... Tel.: ..... CEP: .....

Cidade: ..... Estado: .....

DRAGÃO BRASIL #58

ESTE É O MUNDO EM QUE VOCÊ VIVE.
MAS NÃO É O MUNDO EM QUE VOCÊ ACREDITA.
Masquerade
O MUNDO APENAS PARECE NORMAL, PORQUE ELES QUEREM ASSIM.
VOCÊ NÃO É A ESPÉCIE DOMINANTE. NÃO ESTÁ NO TOPO DA CADEIA ALIMENTAR.
ELES ESTÃO.
MAS FAZEM VOCÊ ACREDITAR NO CONTRÁRIO.
FAZEM VOCÊ CRER QUE O MUNDO É COLORIDO E CHEIO DE OPORTUNIDADES. UM BOM LUGAR PARA VIVER.
NA SUPERFÍCIE, ELE PODE PARECER ASSIM.
MAS POR BAIXO... NAS PROFUNDEZAS...
...VOCÊ DESCOBRE SEU VERDADEIRO LUGAR NA ORDEM DAS COISAS.
Além da Salvação
Cassaro
Rod Reis

Krak!
SUA VEZ, SQUALL!
ENTÃO ELE SE PREPARA PARA UM LIMIT BREAK...
ESCOLHE UMA GUARDIAN FORCE...
K!
SOLTA UMA MAGIA ULTIMATE...
ENGATILHA SHIVA...
ESPERA O DIAMOND DUST...
...ENFIA 4.000 PONTOS DE DANO CONGELANTE...
Krrrak!
...E É GAME OVER!
É ASSIM QUE SE FAZ! FECHAR O GAME SEM PASSAR PELO ÚLTIMO CHEFE!
QUEM FALOU QUE A GENTE NÃO PODE TRAPACEAR NA VIDA REAL?
ENTÃO VOCÊ TÁ MESMO AQUI, HEIM?
EU NÃO BOTAVA FÉ!
ACHEI QUE ERA SÓ LENDA! SACO, QUASE TUDO QUE AQUELES CARAS CONTAM NA MATILHA É LENDA!
MAS ESSA COISA DE PRINCESA NA MASMORRA ERA DEMAIS!
EU TINHA QUE CONFERIR!

VOCÊ É DA TURMA, NÉ? LOBISOMEM, QUE NEM EU!
E AINDA PRISIONEIRA DE VAMPIROS! DEVE TER SIDO MAUS!
SOSSEGA, TÁ? VOCÊ VAI VOLTAR PRA CASA!
QUE CARA É ESSA? NÃO VEM ME DIZER QUE TÁ COM MEDO!
EU VIM AJUDAR, MINA! SOU GOOD GUY! UM DOS MOCINHOS!
VIM TIRAR VOCÊ DAQUI!
ESPERA AÍ...
AGORA EU ME LIGUEI!
É ESSE O PROBLEMA, NÉ?
VOCÊ NÃO QUER SAIR!
TÔ VENDO NA TUA CARA! NO TEU CHEIRO!
VOCÊ TÁ COM ELES, NÉ? PASSOU PARA O LADO DELES!
ENTÃO AQUELE PAPO DE CORRUPÇÃO ERA SÉRIO!
OS DEFUNTOS FILHOS DA MÃE FIZERAM VOCÊ ESQUECER A TRIBO! ESQUECER A GUERRA!
DESCULPA AÍ, HEIM?
OLHA, EU VIM AQUI PRA TE SALVAR... E VOU FAZER ISSO MESMO!
MELHOR MORRER AGORA QUE VIVER COMO ESCRAVA DELES!
FOI MAU, MINA, MAS NÃO TEM OUTRO JEITO!
CLAC!

RATATATA
TATATA
TATATA
TATATA
HOJE NÃO, PELUDO!
NINGUÉM TIRA SANGUE DA MINHA CINDY ALÉM DE MIM!
E EU SEI QUE ELA ADORA!
AGORA, MENINA, QUER FAZER O FAVOR DE EXPLICAR PORQUE NÃO GRITOU POR AJUDA?
NÃO! ESQUEÇA! EU VOU ADMINHAR!
VOCÊ QUERIA ISSO, NÃO? QUERIA SER MORTA POR ELE!
VOCÊ GOSTA DE ESTAR AQUI! GOSTA DAS COISAS QUE FAÇO COM VOCÊ!
E SENTE VERGONHA DISSO!
VOCÊ SE SENTE TÃO CULPADA... TÃO TRAIDORA...
...QUE PREFERE MORRER!
TENHO NOVIDADES, CINDY! EU NÃO VOU DEIXAR ISSO ACONTECER...
...PORQUE EU TAMBÉM GOSTO DE VOCÊ!
VOCÊ VAI FICAR COMIGO PRA SEMPRE!
SOFRENDO, SANGRANDO, GRITANDO...
E EU TE AMO POR ISSO!
Fim

VAMPIRE.COM.BR

A MAIOR LOJA DE R.P.G. DE SÃO PAULO

A VISTA 5% DE DESCONTO

3ª PORT R$ 45,50

NOVEL R$ 11,95

R$ 33,25

R$ 37,60

R$ 25,10

R$ 45,50

R$ 42,75

R$ 30,40

R$ 37,90

R$ 18,90

R$ 45,90

REGRAS BASICAS R$ 5,00

* OS PREÇOS ABAIXO JÁ ESTÃO COM O DESCONTO

AV. FAGUNDES FILHO, nº 1178 - SÃO PAULO - SP (PRÓXIMA A ESTAÇÃO SÃO JUDAS DO METRO) FONE: 577 1633 / FAX: 578 4617

ABERTO TODOS OS DIAS: SEGUNDA A SABADO, DAS 10:00 AS 20:00 - DOMINGOS E FERIADOS DAS 12:00 AS 19:00

HTTP://WWW.VAMPIRE.COM.BR - ENTREGAMOS EM TODO O BRASIL.

www.forbiddenplanet.com.br leva até você...

e-mail: fbplanet@forbiddenplanet.com.br

Camiseta R$ 15,00 Na compra de RPG nacional acima de R$ 150,00 uma camiseta grátis

Disque Forbidden Planet (0xx11) **5051-7006**

CENTRO - Rua Gabus Mendes-29, (Próx. Metrô República/ Trav. 7 de Abril) São Paulo / Horários: 2ª à 6ª, 9:30 às 19:00, sáb. 9:30 às 15:00 ☎ :(0xx11) **255-0959**

IBIRAPUERA - Av. Ibirapuera, 1789 (em frente ao Pão de Açúcar 24h) - São Paulo Horários: 2ª à sáb. 10:00 às 20:00, dom. 12:00 às 19:00 ☎ :(0xx11) **5051-7006**

R$ 59,00

RPG p/ iniciantes
First Quest Vol. I e II,
Karameikos I e II,
( ) 6 miniaturas
2 CD audio, 6 dados
Grátis: **Só Aventuras nº 1 e 8**

First Quest 1 e 2 ..... ▲ 30,00 ( )
Karameikos 1 e 2 ..... 30,00 ( )

Os Mundos da Magia (livro ilustrado) p/ AD&D, 66 pgs. 5,00 ( )

Conjunto de dados (4,6,8,10,12,20)
Opaco ..... 12,00 ( )
Especial ..... 15,00 ( )

R$ 89,00

Pacote AD&D
Livro do Mestre
Livro do Jogador
( ) **Grátis:**
Ficha de personagem,
Só Aventuras nº 2 e 10

*Livro do Mestre AD&D 42,00 ( )
*Livro do Jogador AD&D 52,00 ( )
*Livro dos Monstros AD&D *sob consulta*
*1 ficha de personagem
Livro do Guerreiro AD&D 29,50 ( )

Domínios do Medo ▲ 48,00 ( )

Heróis de Papel 13,50 ( )

GURPS 2ª ed. ▲ 34,80 ( )
Império Romano 25,50 ( )
Viagem Espacial 25,50 ( )
Viagem no Tempo 25,50 ( )
Escola de Super Heróis 9,00 ( )
Supers 29,00 ( )
Illuminati 25,50 ( )
Cyberpunk 25,50 ( )
Conan 25,50 ( )
Fantasy 25,50 ( )
Horror 25,50 ( )
Magia 25,50 ( )
Ultratech 25,50 ( )
Minigurps ▲ 7,00 ( ) c/ 3d6 pq. 8,80 ( )
Entradas e Bandeiras ▲ 7,00 ( ) c/ 3d6 pq. 8,80 ( )
O Descobrimento do Brasil ▲ 7,00 ( ) c/ 3d6 pq. 8,80 ( )
Quilombo dos Palmares ▲ 7,00 ( ) c/ 3d6 pq. 8,80 ( )

I ( ) II ( ) III ( ) IV ( )

Forgotten Realms cada 21,00

Vampiro: A Máscara 3ª edição . ▲ 48,00 ( )
Kit Vampiro: 10 dados de 10 faces .... 25,00 ( )
Caçadores Caçados ..... 15,95 ( )
O Guia dos Jogadores para o Sabá ... 25,00 ( )
O Livro de NOD ..... 17,50 ( )

3ª ED.

▲ Manuais Básicos de RPG

PARANÓIA de ~~27,50~~ ▲ 19,50 ( )

Cyberpunk ▲ 29,00 ( )

TOON ▲ 28,50 ( )

Malkavian ..... 15,95 ( )
Nosferatu ..... 15,95 ( )
Ventrue ..... 15,95 ( )
Toreador ..... 15,95 ( )
Assamita ..... 15,95 ( )
▲ Idade das Trevas . 45,00 ( )
▲ Mago: A Ascensão 45,00 ( )
Guia do Jogador .. 32,00 ( )
▲ Lobisomen: O Apocalipse .. 45,00 ( )
Guia do Jogador .. 36,00 ( )
Furias Negras ..... 15,95 ( )
Roedores de Ossos .. 15,95 ( )
Filhos de Gaya ..... 15,95 ( )
Andarilhos do Asfalto 15,95 ( )
Senhores das Sombras 15,95 ( )
Fianna ..... 15,95 ( )
Garras Vermelhas .... 15,95 ( )
Era do Caos ..... ▲ 17,00 ( )
Noturnos ..... 13,00 ( )
Lendas ..... 13,00 ( )
Caidos ..... 13,00 ( )
Castelo Falkenstein ▲ 45,00 ( )
Espada da Galaxia ..... 16,00 ( )
Shadowrun (Manual Básico) ..... ▲ 33,00 ( )
Contatos (supl.+ escudo) ..... 11,20 ( )
Metagem (aventura) ..... 15,95 ( )
Catálogo do Samurai Urbano (supl.) ..... 15,95 ( )

Ars Mágica (Em português) 45,00 ( )

Battletech ..... 37,50 ( )
Legions of Steel . 42,00 ( )
Inferno ..... 37,50 ( )

Divisória p/ Trevas c/ aventura 10,00 ( )
Invasão 2ª ed. ..... 20,00 ( )
Guia de Armas Medievais 2ª ed. 20,00 ( )
Guia de Armas de Fogo 2ªed. .... 20,00 ( )
Demônios-A Divina Comédia . ▲ 20,00 ( )
Arkanun 2ª edição ..... ▲ 15,00 ( )
Anjos (A Cidade de Prata) ..... ▲ 15,00 ( )
Vampiros Mitológicos ..... ▲ 15,00 ( )

Trevas 2ªed. ▲ 32,00 ( )

Ed. Especial c/ capa dura, vol I e II. 45,00 ( )

Itens Mágicos
Vol. I. 20,00 ( )
Vol. II. 20,00 ( )

Livros Importados! TSR, White Wolf, Steve Jackson e outros. Consulte!

ATENÇÃO: Para pedidos via correio, acrescente no valor total da compra as despesas de correio de postagem abaixo. Envio Normal SP - R$ 3,50 - Outros Estados: AL, BA, DF, ES, GO, MG, MS, MT, PR, RJ, RS, SC, SE, TO - Capital: R$ 4,50 / Interior: R$ 5,00 - AC, AM, AP, CE, MA, PA, PB, PE, PI, RO, RR, RN - Capital: R$ 6,00 / Interior: R$ 6,50 *(Envio via Sedex Consulte)*

Marque a quantidade dos produtos que deseja receber (tire uma cópia para não recortar a revista) e envie junto com cheque nominal (NÃO MANDE EM DINHEIRO) à Forbidden Planet - Cx postal 57123 - CEP 04093-970 São Paulo /SP ou se preferir faça seu pedido direto via telefone, Internet ou visite uma de nossas lojas: VALOR +desp.= CHEQUE Nº TEL:

NOME: END: CIDADE: ESTADO: CEP:

Pedidos via carta somente para caixa postal

Preços e disponibilidade de produtos sujeitos à alteração ou até o final do estoque. Consulte-nos!

Faça seu pedido via internet

Magic (Ed. em Português)
Magic 4ª (borda branca) c/10 6,00 ( )
Terras Natais c/8 ..... 2,00 ( )
Miragem Booster c/15 ..... 4,50 ( )
Alianças c/ 12 ..... 9,00 ( )
Visões c/ 15 ..... 4,50 ( )
Magic 5ª Deck c/60 ..... 17,00 ( )
Magic 5ª Booster c/15 ..... 4,50 ( )
Alísios c/15 ..... 4,50 ( )
Tempestade Deck c/60 ..... 17,00 ( )
Fortaleza c/15 ..... 4,50 ( )
Êxodo c/15 ..... 4,50 ( )
Saga de Urza c/75 ..... 19,90 ( )
Saga de Urza Booster c/15 ..... 5,20 ( )
Legado de Urza Booster c/15 .. 5,20 ( )
Destino de Urza Booster c/15 . 5,20 ( )
Magic 6ª ed. Deck duplo ..... 19,90 ( )
Magic 6ª ed. Deck c/75 ..... 19,90 ( )
Magic 6ª ed. Booster c/15 ..... 5,20 ( )
Nemesis Booster c/15 ..... 5,20 ( )

Magic Portal Segunda Era - duplo (2x 30) ..... 19,90 ( )
Máscaras de Mercádia Deck c/75 ..... 19,90 ( )
Máscaras de Mercádia Booster c/15 ..... 5,20 ( )
Máscaras de Mercádia pré-construído c/60 ..... 19,90 ( )
"O Chamado do Rebelde" ..... (branco) 19,90 ( )
"Controle das Marés" ..... (vermelho e preto) 19,90 ( )
"Ruptura" ..... (branco e azul) 19,90 ( )
"Ameaça da Selva" ..... (vermelho e verde) 19,90 ( )
Nemesis Deck Pré-Construído c/ 60 ..... 19,90 ( )
Nemesis Booster c/ 15 ..... 5,20 ( )
World Champions 1999 Deck c/ 60 .. (em inglês) 19,90 ( )
Chronicles c/12 ..... (em inglês) 4,70 ( )

Spellfire
Spellfire Deck - Port. c/ 55 ..... 13,50 ( )
Booster-Português c/15 ..... 4,40 ( )
Ravenloft c/15 ..... (em inglês) 6,30 ( )
Dragonlance c/15 ..... (em inglês) 6,30 ( )
Pasta arquivo - p/ porta cards ..... 19,90 ( )
Black Shield c/ 100 ..... 25,00 ( )
Red Shield c/ 100 ..... 25,00 ( )
Dado de 20 lados p/ Magic ..... 2,50 ( )
Plásticos p/ 9 cards ..... 1,00 ( )
Plásticos p/ proteção c/100 ..... 9,00 ( )

Chaveiro Pokémon ..... 1,50 ( )
Pokémon em Inglês
Starter Deck 2 Players ..... *consulte*
Booster c/ 11 ..... 9,50 ( )
Deck Pré-construído ..... *consulte*
Pokémon em Português
Deck Duplo (p/ 2 iniciantes) *em fevereiro*
Booster c/ 11 ..... *em fevereiro*
Decks Pré-construídos
Zap ..... (Elétrica / Psíquica) *em fevereiro*
Supercrescimento ..... (Vegetal / Aquática) *em fevereiro*
Incêncio ..... (Fogo / Vegetal) *em fevereiro*
Blecaute ..... (Aquática / Luta) *em fevereiro*

Combo de 3 Decks por ( ) R$ 52,00

Magic p/ Iniciantes
Portal 2ª Era (2 Decks c/ 30)
Guia do Jogador ( )
Manual de Regras
1 Booster Miragem c/15
3 Boosters Terras Natais c/ 8
10 cartas de Magic comum
R$ 25,00

Arena 13,95 ( )
A Floresta Murmurante c/ Cripta de Mana 13,95 ( )
Guia Oficial de Estratégia 19,00 ( )

Dia de Troca - Magic, Pokémon e Spellfire
Sábado às 11hs no Ibirapuera

Aos sábados campeonatos de Pokémon

Campeonatos de Magic (Válidos para o Ranking da ABD)

Sábados - Início às 10:00hs

29/01 - Tipo Ext. 12/02 - Tipo II 26/02 - Tipo II 11/03 - Tipo Ext.
05/02 - Tipo II 19/02 - Tipo II 04/03 - Tipo II 18/03 - Tipo II

Sábados e Domingos - Início às 13:00hs

29/01 - Tipo Ext. 05/02 - Tipo II 12/02 - Tipo II 19/02 - Tipo Ext. 26/02 - Tipo II
30/01 - Tipo II 06/02 - Tipo II 13/02 - Tipo II 20/02 - Tipo II 27/02 - Tipo II

Informações Forbidden Planet - Centro Tel.: (0xx11) 255-0959

Informações Forbidden Planet - Ibirapuera Tel.: (0xx11) 5051-7006